1994年6月1日発行(毎月1回1日発行)第13巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
コンピュータの楽しい活用法を満載!!

JUN. 1994
6
特別定価
500Yen



今、ゲーム・センター一番の話題作

“X”の秘密情報を満載！

はたして“X”とは…

BASIC MAGAZINE NEWS

スーパーファミコン&メガドライブ版「スーパーストII」画面公開！

スーパーゲームボーイ
対応ソフト第1弾はこの2タイトルだ!!

こんなに楽しいソフトがあったのか！
体験Windowsゲーム
Windowsでゲームを遊ぶ手順も紹介！

注目周辺機器シリーズ第3弾

大容量ハードディスク
HARD DISK

マルチメディア環境の必需品!
だから後悔しない製品選びを！

購入のポイントと有効活用方法

プロ・アドバイザーおすすめのハードディスクはコレだ!
ハードディスク容量を簡単に2倍にする!「DiskXII Ver.3」

注目のNEW PRODUCTSを紹介!

フル・モデルチェンジでシリーズ一新！
さらに高速化したウィンドウ・アクセラレータ・ボード
Power Windowシリーズ
(PC-98シリーズ対応)

画面から飛びだす驚きの映像美!

立体映像が楽しめる!
レーザーアクティブ用3D対応ソフト&ハード
「3D MUSEUM」「3Dゴーグル」&「3Dゴーグル・アダプタ」

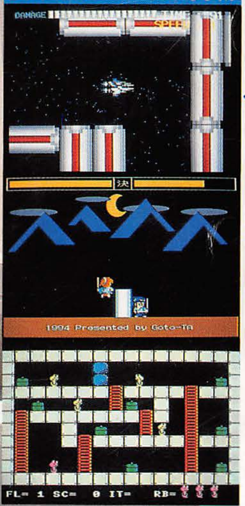
パソコン・オーディオ・ビジュアル
活用をおもしろくするソフトたち

パソコンで仮想現実空間を作成
バーチャル・リアリティを体験!
「Virtus VR for Windows Ver.1.0J」

フル・モーションのデジタル・ビデオ
再生を実現する驚異のボード発売！
ReelMagic, ViewMagic-98



誰にでも打ち込める
24本のプログラム掲載



新連載：マルチメディア・パソコンの基礎知識から便利な操作方法まで紹介

CD-ROMからはじめるマルチメディア！
第1回 CD-ROMドライブが使えるようになるまで

Windowsスキルアップ講座！
第1回 自分に合ったウィンドウの扱いかたをさがそう

応用自由自在！
Windows
プログラミング環境を
モノにする！
Visual Basicの
基本を理解
しよう！

とじ込み付録：全116本の新作ゲームソフトを完全掲載

スーパーソフト・ホット・インフォメーション

Windows・PC-9801・FM TOWNS・X68000・Macintosh・DOS/V・スーパーファミコン・メガドライブ・ゲームギア
PCエンジン・ゲームボーイ・ファミコン・レーザーアクティブ・3DO・アーケード・ネオジオ・ゲームミュージック&ビデオ


マルチメディアのNEC
AM8:28 東京発新大阪ゆき車内。
Ticket
同時新発売
A4ファイルサイズの高性能NOTE
PC-9800シリーズ
PC-9801NS/A
標準価格248,000円(税別)から
●i486™SX(33MHz)CPU搭載●PCカードスロットTypeⅡ×1スロット内蔵●FDDモデル、120MB/340MB HDD内蔵モデルも用意
デスクを離れた時、たよりになるのは、このパソコン。
新98NOTEライト誕生
PC-9800シリーズ
PC-9801NL/R
PC-9801 NL/R 120A…標準価格328,000円(税別)



◎どこへでも持ち運べる機動力。

B5ファイルサイズ＋1.7kg

こんどの98NOTEライトは、大きさB5ファイルサイズで重量わずか1.7kgというライト級のボディ。もちろんバッテリ駆動も最長5時間OK。この携帯性がさまざまなビジネスシーンであなたの大きな力になります。

◎どこでも使いやすい機能性。

16㎜ピッチ・キーボード＋大型ディスプレイ

キーボードは入力のしやすさを重視した16㎜ピッチ。小型軽量ながら液晶ディスプレイは8.9インチと見やすい大きさ。ボディはコンパクトで、使いやすさはぐんと大きくなった98NOTEライトです。

◎どこでもパワフルな高性能。

i486CPU＋120MB HDD

i486™SX(J)(16MHz)CPU搭載で、120MBの標準内蔵HDDにはアプリケーションソフト・インストール済。標準添付の外付け3.5インチFDDや内蔵のPCカードスロットTypeⅡで98NOTEライトの用途はますます拡がります。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター　受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)
東京03(3452)8000　大阪06(943)9800　名古屋052(251)9800　東北022(262)9800　九州092(262)9800　電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。
(本広告に関する詳しい資料を差し上げます。)ハガキに郵便番号、住所、氏名、年令、電話番号、勤務先、希望のカタログ(製品)名を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC(10-27075)マイコンBASICマガジン係までお送りください。

NECグループ

マイコンBASIC Magazine

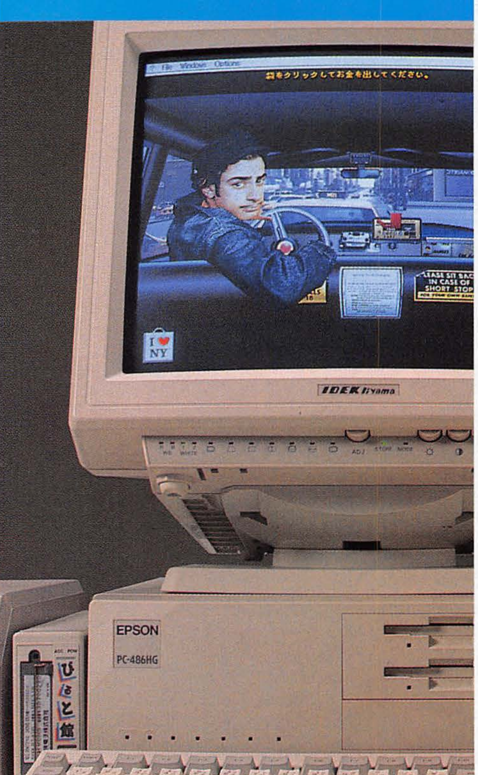
6



JUN. 1994

CONTENTS

第13巻 第6号 1994年5月25日印刷
1994年6月1日発行
特別定価500円(本体485円)
電波新聞社 1994 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂



新連載

BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

注目の新製品情報を満載！
ニュー・プロダクツ・ランチャ！
New Products Launcher !

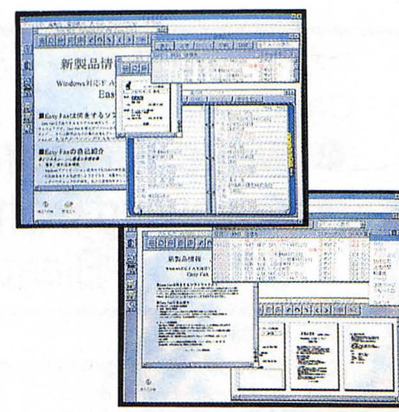
EasyFaxがバージョン・アップ！
Windows用FAX通信ソフト

エー・アイ・ソフトから発売されているWindows用のFAX通信ソフト『Easy Fax（イージー・ファックス）』がVer. 1.1へバージョン・アップしました。

『EasyFax』は，Windows上で作成したイメージ・データをそのままの品質で相手のFAXへ送信することができ，受け取ったFAXを紙に印刷せずに画面上で確認できるといった“パソコンをFAXがわりに使える”ことから，広く人気を集めたソフトです。

これまでは，Class 1対応のFAX機能付きモデムでしか使うことができませんでしたが，今回新たにClass 2のモデムでも使えるようになりました。

同時に，トーン・ダイアル（ダイアル発信音）をいつでもリアルタイムに発信することができるようになったため，近ごろ増加の傾向にある『FAX情報サービス』を利用することが可能になりました。



EasyFax Ver. 1.1　価格19,800円
■問い合わせ先　㈱エー・アイ・ソフト
ユーザー・サポート　☎0424-85-7444
月〜金(10：00〜12：00/13：00〜17：00)

本格的な超小型PCM音源登場！
ノート用コンパクト音源ユニット

コンピュータ・テクニカから，Windows対応の超小型PCM音源ユニット『PCMサウンドパック98n』が発売になりました。

この音源は，98ノート用の小型PCM音源で，音声ファイルのステレオ16ビット録音/再生が可能です。サンプリング周波数は，11kHz/22kHz/44.1kHzに対応し，その最高値はCDと同じスペックを誇ります。

小型ながらも，PC-9801-26K（98標準FM音源）と互換性のあるFM音源を標準搭載しているため，FM音源対応のゲームソフトから，Windows用のマルチメディア・ソフトまでを利用することが可能です。

ノート・パソコンの拡張バス・コネクタに装着するようになっているため，『PCMサウンドパック98n』には，拡張バススルー接続コネクタがついています。これなら，外部拡張フロッピーディスクや外部拡張スロットなどを利用している人でも，拡張性を失うことなく使用することができるはずです。入出力端子としては，ボリューム付きのヘッドホン端子，ステレオ・ライン入/出力端子（ピン形状）が準備されています。

386SX以上の拡張バス付きノート対応。

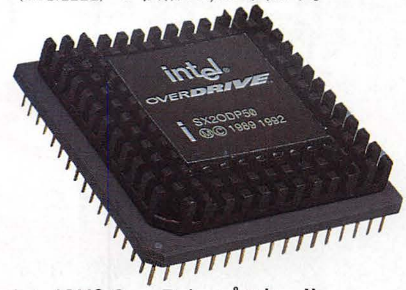


PCMサウンドパック98n
価格32,800円
■問い合わせ先
㈱コンピュー・テクニカ
パソコン周辺機器事業部
☎03-3722-6490

インテルから新型ODP登場！

低価格版486ODP

インテルジャパンは，16MHz／20MHz／25MHz／30MHzのi486SXCPUの処理を向上させる低価格ODP『IntelSX2 OverDriveプロセッサ』(価格35,500円)を発表しました。これは，通常のODPから浮動小数点演算機能を取りはずすことによって低価格を実現した製品です。そのため，ワープロ・ソフトなど，主に整数演算処理能力に依存するアプリケーションに威力を発揮します（486SX-25MHzの場合約1.8倍向上)。同時に既存製品の価格改訂も行なわれました。新価格は，IntelDX2 ODP(25MHz）が価格46,400円，IntelDX2 ODP(33MHz）が価格68,200円です。

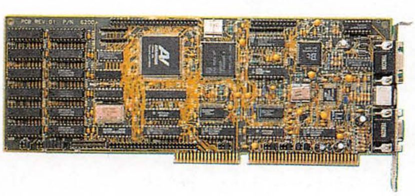


IntelSX2 OverDriveプロセッサ
価格35,500円
■問い合わせ先
インテルジャパン㈱　☎0120-18-0387

音声も同時にキャプチャリング！

DOS/V用ビデオ・キャプチャ

コンパルから発売になったDOS／Vパソコン用ビデオ・キャプチャ・ボード『MM Plus』（価格79,000円）は，640×480／800×600／1,024×768ドットの高解像度キャプチャリングが可能です。キャプチャの対象となるビデオ入力信号はNTSCで，入力端子としてビデオ端子とS端子が準備されています。また，VGAオーバー・レイ機能を標準でサポートし，MPEGデコーダ・ボードを接続することが可能な拡張コネクタも標準搭載しています。サウンド機能としてサウンド・ブラスタ互換のPCM音源を搭載し，画像と同時に音声の取り込みも可能になっています。



Leadtek MM Plus（LR-6200)
価格79,000円
■問い合わせ先
㈱コンパル　☎03-3299-5751

メルコが低価格HDD販売開始！

内蔵ハードディスク

98MATE/FELLOW内蔵タイプのDNAシリーズ『DNA-340』(340Mバイト/価格47,000円),『DNA-540』(540Mバイト/価格72,000円）と，ファイル・ベイ対応のDNBシリーズ『DNB-340』(340Mバイト/価格44,800円）と『DNB-540』（540Mバイト/価格69,800円）は，それぞれIDE方式の内蔵ハードディスクで，平均アクセス・タイムが14ミリ秒(340Mバイト製品)/12ミリ秒(540Mバイト製品)と，「大容量で速くて安い」という魅力的な製品になっています。また，同時に98ノート内蔵型（EPSON PC内蔵型は近日発売予定）製品も登場し，豊富なラインナップを誇ります。くわしい内容に関しては今月のハードディスク特集（35ページ）を参照してください。



98内蔵用DNA/DNBシリーズ
■問い合わせ先
㈱メルコ製品案内
☎052-619-1827

Sound

I·O DATA

MIDI (FM) サウンド　PCMサウンド

BGMと効果音の完全同時再生できるのはサウンドブラスターだけ!!

SB16対応ベストセラーソフト続々登場。

BLASTER™





■ゲーム系ソフト PCM／MIDI (FM) サウンドサポート

●イマジニア (株)
シムシティ オリジナル for Windows
シムファーム
シムシティ2000※
●エレクトロニック・アーツ・ビクター (株)
ウルティマ・アンダー・ワールド
シャドーキャスター※
シンジケード※
ストライクコマンダー※
●シエラオンラインジャパン (株)
おかしなマザーグース (CD-ROM)
キングス・クエストVI
スレーター・アンド・チャーリー・ゴー・キャンピング
ペッパーズ・アンド・ベンチャーズ・イン・タイム
ザ・ダガー・オブ・アモン・ラ (CD-ROM)
エコ・クエスト (CD-ROM)
スペース・クエストIV
ホイル・クラシック・カード・ゲームズ
オープン・モア・インクレティブル・マシーン
●ビクターエンタテイメント (株)
フラッシュバック
●ビング (株)
ストロングホールド
ヴェイル・オブ・ダークネス※
アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII※

■マルチメディア系ソフト PCMサウンドサポート

●(株) インタープログ
Living Books (CD-ROM)
●東芝EMI
GADGET (CD-ROM)
●(株) シナジー幾何学
L-Zone (CD-ROM)
●日本IBM (株)
Yellow Brick Road (CD-ROM)

■ミュージック系ソフト PCM／MIDI (FM) サウンドサポート

●インターネット
Singer Song Writer for Windows
●エクセルソフト (株)
Mr.Drumstix Music Studio
Kids Karaoke
(株) ガイナックス
口数の多いウインドウズ

■その他の系ソフト PCM／MIDI (FM) サウンドサポート

●(株) インタープログ
キッドピクス for Windows V2.1J
●エクセルソフト (株)
CURTAIN CALL
●(株) クエスト
銀河英雄伝説 スクリーンセーバー※
●日本ワードパーフェクト
WordPerfect PRESENTATIONS V2.0J
※は対応予定ソフトです。

SB16/DV

標準価格 23,800円
オートゲインコントロール
(AGC)機能マイクロフォン添付
for 98

SB16/98

標準価格 24,800円
オートゲインコントロール
(AGC)機能マイクロフォン添付
for DOS/V

アイ・オーはWINDOWS™ WORLD EXPO/Tokyo に出展いたします。■6月15日(水)～17日(金) ■幕張メッセ ブースNo.618

アイ・オーは今 — Memory & Multimedia.
株式会社 アイ・オー・データ機器

本社 〒920 石川県金沢市桜田町24街区1 TEL.0762-60-3355 FAX.0762-60-3350
東京営業所 〒101 東京都千代田区神田東松下町17番地 もとみやビル7F TEL.03-3254-0381 FAX.03-3254-9609
大阪営業所 〒564 大阪府吹田市豊津町2-11 第2喜巳ビル5F TEL.06-821-7070 FAX.06-821-9090

●新製品に関するお問い合わせは新製品案内窓口まで
本社／TEL (0762) 60-1024
東京／TEL (03) 5256-1024
大阪／TEL (06) 368-1010
TEL受付時間：祝・祭日を除く月～金曜日
午前9:30～12:00 午後1:00～5:00

MIDORI ELEC.

トータルサポートは、緑電子だけ。

日本のパソコン用に初めてハードディスクを開発して以来、初心者から上級者まで、幅広く製品をお届けしている緑電子。PC-98の世界で初めて、バスマスタ転送を開発した実績により、信頼のブランドは、ハードディスク、MO、CD-ROMはもちろん、モデム、ディスプレイ、アクセラレータ、プリンタなど、あらゆる周辺機器に広がっています。

HD / MO / CD-ROM / モデム / ディスプレイ / アクセラレータ / プリンタ

[高速SCSI-2で、さらに快適です]



SCSI/SCSI-2ハードディスクユニット

NOVA（ノヴァ）

MDバスマスタ&SCSI-2で、最大10MB/秒（理論値）の高速転送。緑電子が提案し、定番となったコンパクトボディタイプ。240MB/340MB/540MBが選べる充実のラインナップです。

240MB/V-240-5F ￥79,800
340MB/V-340-5F ￥99,800
540MB/V-540-5F ￥139,800

ブーメランFAX No.1261

[使い方自由の超ミニサイズです]

高速SCSI-2搭載タイプも新登場。



スーパーミニサイズ
SCSIハードディスクユニット

NOVA II（ノヴァII）

手のひらに乗るほどにボディを縮めながら、高性能はそのまま。デスクトップで、ノートでと、あらゆるシーンで活躍します。

〈SCSIタイプ〉
120MB/V2-120-4F ￥69,800
200MB/V2-200-4F ￥79,800
340MB/V2-340-4F ￥108,000
520MB/V2-520-4F ￥138,000

〈SCSI-2タイプ〉
200MB/V2-200-5F ￥79,800
340MB/V2-340-5F ￥108,000
520MB/V2-520-5F ￥138,000

ブーメランFAX No.1231

[メンテナンスフリーの高速MOです]



SCSI 3.5インチ光磁気ディスクユニット

UM-312S

3600rpmの高速ドライブを搭載。しかも防塵システムの採用でメンテナンスフリー。安心感と快適性で選べば、MOもやはり緑電子です。
（未フォーマット時・128MB/38ms）￥148,000
●I/Fケーブル、MOユニット専用ユーティリティ添付

ブーメランFAX No.1812

[98内蔵ハードディスクなら、これ]

固定ディスクスロット対応
IDEハードディスクユニット

CARGO（カーゴ）

98MATE（PC-9821 Ae/As/Ap/As2/Ap2）対応
EAシリーズ（Aタイプ）
250MB/EA240 ￥49,800
270MB/EA270 ￥54,800
420MB/EA420 ￥69,800
540MB/EA540 ￥129,800

98FELLOW（PC-9801 BX/BA/BX2/BS2/BA2）
98MATE（PC-9821 Be/Bs/Bp）対応
EBシリーズ（Bタイプ）
250MB/EB240 ￥44,800
270MB/EB270 ￥49,800
420MB/EB420 ￥64,800
540MB/EB540 ￥124,800

ブーメランFAX No.1361

ファイルベイ対応
IDEハードディスクユニット

Bay（ベイ）

98FELLOW（PC-9801 BX2/BS2/BA2）
98MATE（PC-9821 Be/Bs/Bp）対応
ファイルベイモデル専用
250MB/FB240 ￥44,800
270MB/FB270 ￥49,800
420MB/FB420 ￥64,800
540MB/FB540 ￥103,000
※『MEIPL』『S.O.S』は搭載・添付されません。

ブーメランFAX No.1361

[NEC純正インタフェースに対応]

びるとN
SCSIベースユニット

びると館

びるとNを挿入してデスクトップパソコンでSCSIユニットとして使えるだけでなく、98MULTiやNEC純正I/Fボードに接続が可能なベースユニットです。
BLT-KAN-HN
（ケーブル付、I/Fボード別売） ￥39,800

ブーメランFAX No.1412

[98NOTE内蔵ハードディスクなら、これ]

98NOTE用
内蔵ハードディスクユニット

びるとN

緑電子なら98NOTEはもちろん、デスクトップパソコンやPC-98ファイルスロット専用ベースユニットに接続可能で将来への拡張性も万全です。
120MB/BLT-N120 ￥49,800
260MB/BLT-N260 ￥74,800
340MB/BLT-N340 ￥118,000
520MB/BLT-N520 ￥138,000

ブーメランFAX No.1412

[マルチメディアへの第一歩]

3倍速も登場。

倍速CD-ROMドライブユニット

CXA-301



普及型ローコスト倍速CD-ROMユニット。PhotoCDマルチセッション対応など機能満載。
CXA-301-S（CDドライバ、PhotoCDアクセスソフト、ケーブル付） ￥49,800

ブーメランFAX No.1922

3倍速CD-ROMドライブユニット

CXA-450



ワンランクアップの3倍速。動画再生や検索もより高速で快適な環境が実現します。
CXA-450-S（CDドライバ、PhotoCDアクセスソフト、ケーブル付） ￥79,800

ブーメランFAX No.1933

[安心のデータバックアップ]

バックアップストリーマユニット

安心館

万が一のためのバックアップシステム。テープだからコストパフォーマンスも抜群です。
TF-120LK（120MBテープ1本付） ￥69,800
●簡単操作を実現する制御ソフト「安心第一」付

ブーメランFAX No.1712

[安心・簡単・便利を保証するオリジナルソフト]

緑電子オリジナルIPL

MEIPL

簡単にすぐお使いいただけるように緑電子のハードディスクユニットは、フォーマット済みで出荷。『MEIPL』によりMS-DOSのシステムも自動インストール。その他にも100%安心して使っていただけるように様々な機能を搭載。

ハードディスクユーティリティソフト

S.O.S

（S.O.Sスーパーオペレーティングシステム®）

『MEIPL』の作業完了後、自動的に起ち上がり、アプリケーションソフトの自動インストーラやメニューとして稼動。アプリケーションソフト導入後は、メニュー画面から起動でき、ファイル管理ユーティリティやエディタ機能、スケジューラなどなど便利な機能を搭載。ハードディスクに標準添付。

I/F設定ソフト

ぐっと楽（ぐっとらっく）

『NOVA II』のSCSIタイプに添付されているインタフェースボード設定ソフト。パソコンにあわせて最適なI/F環境を自動的に設定。同時に豊富なユーティリティ機能が多数搭載のソフトです。

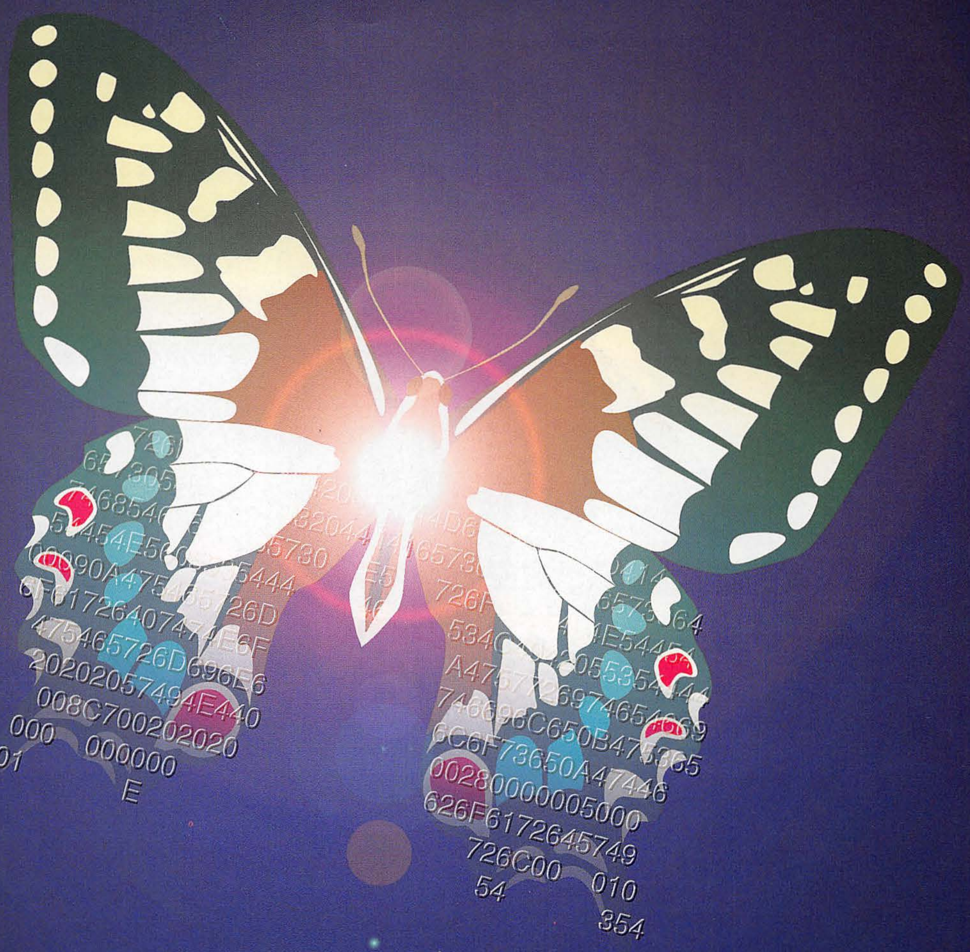
FAX
詳しい製品情報を、すばやくあなたのFAXにお届けします。
緑電子FAX情報サービス ブーメランFAX専用回線
ブーメランFAX （プッシュホン回線/ダイヤル回線ともに利用可能 24時間受付）
Tel.044-989-7635

MIDORI ELEC. 緑電子株式会社
本社 〒215 川崎市麻生区下麻生559 MDテクノパーク
■営業部 044-989-7633 ■秋葉原 03-3252-9801 ■福岡 092-262-6691
■札幌 011-222-7521 ■大阪 06-397-7751 ■特販部 044-989-7623

●製品価格には消費税は含まれません。

HUCEC'94

求む、蝶超発想!!



募集部門

1.プログラム部門
2.CG映像部門
3.ミュージック部門
4.企画・アイディア部門

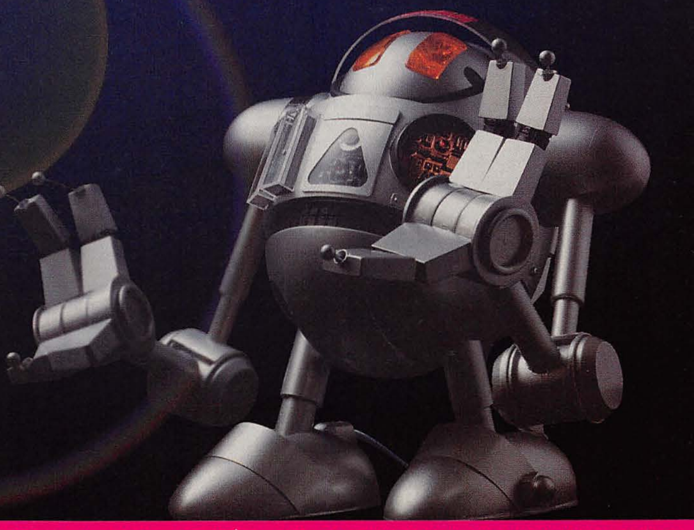
ヒューマン コンピュータ エンタテインメント・コンテスト '94

HUMAN COMPUTER ENTERTAINMENT CONTEST '94

現在コンピュータを利用した創作環境は多様化しつつあり、かつ、その環境は個人レベルでも利用可能となってきました。ヒューマンクリエイティブスクールでは、将来のコンピュータ・エンターテイナーの登竜門となるべく場を提供したいと思います。「才能のある人達にスポットライトを当て、新しいエンタテインメントを創作する道を拓くこと」これが本コンテストの開催理念です。

- 応募締切／平成6年9月30日（当日消印有効）
- 応募作品／未発表のもので自作のもの。個人・団体応募可。
- 著作権／応募作品の著作権は、応募者に帰属致します。
- 入　賞／グランプリ賞金100万円
  ※その他、部門賞、各社協賛企業賞あり。
- 発　表／平成6年度、ヒューマンクリエイティブスクール学園祭（平成6年11月開催）にて、審査結果発表及び授賞式。

主催／ヒューマンクリエイティブスクール
共催／株式会社日本パーソナルコンピュータソフトウェア技術研究所
後援／社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
財団法人ソフトウェア工学研究財団
協賛／エプソン販売株式会社／キヤノン販売株式会社／シャープ株式会社
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／パイオニアＬＤＣ株式会社



※応募要項を下記宛にご請求ください。

お問い合せ先／ヒューマンクリエイティブスクール内 HUCEC'94運営事務局 Tel. 0422-23-1111 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

マイコンソフト







「獣が大地を覆いしとき、アルゴスの地より戦士蘇りて、これを救わん」

プレイヤーは伝説のアルゴスの戦士を操作して、怪物に覆われた世界を救うべく闘い続けなくてはなりません。攻撃は、ジャンプと武器攻撃で、闘神インドラの箱を取ることによってパワーアップします。
美しいグラフィックや、多くの隠されたボーナスなど、ゲームセンター版そのままに完全再現しました。アルゴスの戦士は1986年テクモ株式会社の作品です。
伝説の戦士よ、魔の牙城を打ち崩せ！





X68000/X68030

5インチ・2HD 1枚
本体メモリ2MB以上必要
標準価格 5,300円（税別）

大好評発売中

発売元：電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL03-3445-6201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361（大代表）	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411（大代表）	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630

TOEI
Toei Electronics Co., Ltd.

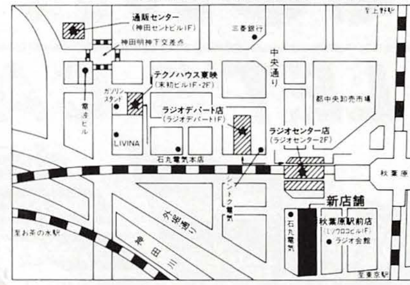
新店舗オープン記念セール!!

OA機器専門店
秋葉原駅から徒歩1分

SINCE 1946 老舗の東映無線　本体 周辺機器・RAMボード在庫豊富!!

安さ・サービス・丁寧……………秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



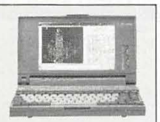
電信扱いで2時迄に御入金頂ければ当日出荷します!!
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

超低金利クレジット

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2.5	3	4	5.5	5.5	8.5	11	11.5	16	21	27

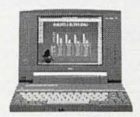
通販センター 通信販売・クレジット　TEL:03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。
※三菱銀行 秋葉原支店㊟9008599 東映無線(株) 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



注番B06-01
PC-9801NS/A(CPU:80486SX-33MHz)
＋MJ-500(エプソン、インクジェットプリンター)
＋ノート用プリンターケーブル
¥329,300➡ 35%OFF ¥214,000

注番B06-02
PC-9801NL/R120A(CPU:80486SX-16、120MB HDD、一太郎・Lotusインストール)
＋MJ-500(エプソン、インクジェットプリンター)
＋ノート用プリンターケーブル
¥409,300➡ 33%OFF ¥274,000



注番B06-03
PC-9821Ne(CPU:80486SX-33MHz、カラー液晶)
＋TR-NE340Si(日本テクサ、内蔵型340MB HDD)
¥677,800➡ ??%OFF ~~¥455,000~~

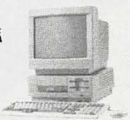
注番B06-04
PC-9801NX/C(CPU:80486SX-20MHz、カラー液晶)
＋LHD-NS520(ロジテック、内蔵型522MB HDD)
¥562,800➡ ??%OFF ~~¥388,000~~



注番B06-05 ➡限定超特価!!
PC-486SE2(CPU:80486SX-25MHz)
＋HRM-14(エレコム、14型カラー、0.28mm、640×400)
＋Pack EV200(ICM、内蔵型200MB HDD)
¥306,800➡ ??%OFF ~~¥198,000~~

注番B06-06
PC-9821Ce2/S2D(CPU:80486SX-25、170MB HDD、CD-ROM内蔵)
＋MJ-500(エプソン、インクジェットプリンター)
＋ノート用プリンターケーブル
¥444,300➡ 33%OFF ¥298,000

秋葉原初!! FMショップ会第1号店



注番B06-07
FMTOWNSⅡ-Fresh(CPU:80486SX-33MHz)
● 14型ディスプレイセットモデル
● 170MB HDD内蔵
¥368,000➡ ??%OFF TOEI大特価

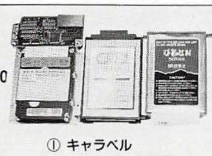
注番B06-08
FMTOWNSⅡ-MX20(CPU:80486DX2・66MHz)
FMTDP5351W(富士通、14型カラー、0.38mm)
¥477,800➡ ??%OFF TOEI大特価

Ⓐ 富士通
FMT-416
● TVチューナーカード
● FMTOWNSⅡでテレビが見れる!!
● FMTOWNSⅡ UX/UG/UR用
● リモコン付
¥38,800➡¥10,000



Ⓔ 日本テクサ
TR-NE120
● 内蔵型120MB
● 98NOTEシリーズ用
TOEI大特価 ➡¥22,800

Ⓖ キャラベル
AV-080SLmkⅡ
● 内蔵型80MB HDD
● PC-9801NS/L専用
TOEI大特価 ➡¥41,000



Ⓙ キャラベル
AV-125NSmkⅡ
● 内蔵型125MB HDD
● PC-9801NR専用
TOEI大特価 ➡¥39,800

Ⓩ キャラベル
AV-340NSmkⅡ
● 内蔵型340MB HDD
● PC-9801NS専用
TOEI大特価 ➡¥79,800

Ⓕ キャラベル
AV-200SRmkⅡ
● 内蔵型200MB HDD
● DA/DS/DX/RL/RA用
¥98,000➡¥69,800

Ⓗ キャラベル
AV-040NS
● 内蔵型40MB HDD
● PC-9801NS専用
TOEI大特価 ➡¥49,800

Ⓘ キャラベル
AV-260SLmkⅡ
● 内蔵型260MB HDD
● PC-9801NS/L専用
TOEI大特価 ➡¥59,000

Ⓚ キャラベル
AV-120SLmkⅡ
● 内蔵型120MB
● PC-9801NS/L専用
TOEI大特価 ➡¥49,800

Ⓡ アルファデータ
AD-F50FA
● ファイルスロット用5″FDD
● MATE/FA/FS/FX用
¥34,800➡¥23,800

Ⓢ アルファデータ
AD-F35TF
● ファイルスロット用3.5″FDD
● MATE/FA/FS/FX用
¥24,800➡¥18,000



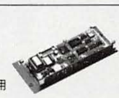
Ⓑ 富士通
FM NoteBook(FMR50NB1)
● ノート型パソコン
● CPU:80C286-8MHz
● 標準2MB(RAMディスク1.25MB含)
● 16階調FLバックライト付液晶
● 3.5″FDD＋RAMディスク
● A4ファイルサイズ、約2.5kg
¥238,000➡¥79,800



Ⓛ アンドー
SP-67PC
● コンピュータスピーカシステム
● 3W＋3W、アンプ内蔵/フルレンジ防磁
● コンピュータゲーム/ウォークマンに!!
● 85(W)・185(H)・115(D)×2(mm)
※単2×4/ACアダプター(¥1,000)で使用可　¥9,800➡¥3,000



Ⓞ ニューテック
NT-MF9624N
● 98NOTE用 内蔵型FAXモデム
● 9600bps G3FAX機能
● MNPクラス5
● NS、NS/E、NS/T、NC、NA、NS/R、NX/C用
TOEI大特価 ➡¥16,800



Ⓣ NEC
PC-HD240E
● 240MB HDD、14msec
※I/F別売
¥77,000➡¥57,800

Ⓤ NEC
PC-HD340E
● 340MB HDD、12msec
※I/F別売
¥90,000➡¥66,800



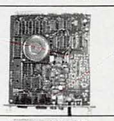
Ⓥ NEC
PC-HD170R3
● 170MB HDD、16.5msec
※I/F別売
¥80,000➡¥59,800

Ⓦ NEC
PC-HD300R3
● 300MB HDD、14msec
※I/F別売
¥200,000➡¥148,800

Ⓒ 東映
FCD-1780V
● 17型カラーディスプレイ
● 0.26mmドットピッチ
● 水平:24～82KHz
　垂直:47～105Hz
● DOS/V用ケーブル・PC-98用変換アダプター添付
¥138,000➡ TOEI大特価

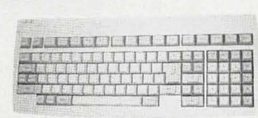


Ⓜ アルファデータ
SS-10
● FMサウンドボード
● EMS対応・ステレオ出力
● サウンドエディタ付
● PC-9801-26Kコンパチ
¥19,800➡¥9,800



Ⓟ NEC
FELLOW/MATE用キーボード
● PC-9800シリーズ/NOTE/EPSON用
※FELLOW/MATE同梱品
TOEI大特価 ➡¥9,800

Ⓠ リッツコンピュート
FKB-106
● PC-9800シリーズ/NOTE/EPSON用
¥15,800➡¥5,000



Ⓧ メッツ
FA-NT/AD
● ファイルスロット用HDDパックアダプター
● 98NOTE HDD用
● FA/FS/FX/MATE用
¥24,800➡¥19,800

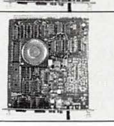
Ⓨ メッツ
NH-DT(NOTE HOUSE)
● 外付型NOTE用HDDパックアダプター
● 98NOTE HDD用
● NEC/EPSONデスクトップ対応、I/F付
¥34,800➡¥27,800



Ⓓ サンヨー　※全国出張修理
CMT-D14UM5N
● 14型カラーディスプレイ
● 0.28mmドットピッチ、ノングレア
● 水平:24～57kHz
　垂直:50～90Hz
¥99,800➡¥49,800



Ⓝ アルファデータ
● コードレスFM音源ボード
● FM音源ボード＋PCM出力＋1MB FDD I/F
● サウンドエディタ付、PC-9801-26Kコンパチ
● FELLOWシリーズ/PC-9821Bp/Bs/Be用
TOEI大特価 ➡¥14,800



本体/モニター/プリンター/ドライブ他

①PC-9801NS/A(NEC、ノート型、80486SX-33)……~~¥248,000~~
②PC-9801NL/R120(NEC、ノート型、80486SX-16、120MB HDD、一太郎・Lotus INST)……~~¥328,000~~
③PC-9821Cs2/S3(NEC、80486SX-33、340MB HDD、CD-ROM内蔵)……~~¥468,000~~
④PC-9821Ce2/S2D(NEC、80486SX-25、170MB HDD、CD-ROM内蔵)……~~¥363,000~~
⑤PC-9801BX2/U2(NEC、32ビット、80486SX-25)……~~¥178,000~~
⑥PC-9801BS2/U2(NEC、32ビット、80486SX-33)……~~¥238,000~~
⑦PC-9801BA2/U2(NEC、32ビット、80486DX2-66)……~~¥338,000~~
⑧PC-9801NX/C(NEC、32ビット、ノート型、TFTカラー液晶、80486SX-20)……~~¥438,000~~
⑨PC-9821Ne(NEC、32ビット、ノート型、TFTカラー液晶、80486SX-33)……~~¥558,000~~
⑩PC-486NOTE AS2(エプソン、ノート型、80486SX-25)……~~¥248,000~~
⑪PC-486NOTE ASX2(エプソン、ノート型、STNカラー液晶、80486SX-25)……~~¥328,000~~
⑫PC-486NOTE ASC2(エプソン、ノート型、TFTカラー液晶、80486SX-25)……~~¥448,000~~
⑬LP-1500S(エプソン、レーザープリンター、600DPI相当、A4)……~~¥99,800~~
⑭PC-PR201/47(NEC、15″ドット)……¥46,800
⑮PC-KD1421(NEC、14型カラーディスプレイ、0.31mm)……¥33,000
⑯FCD-2180(東映、21型カラー、0.25mm、24～82KHz、64プリセット)……~~¥398,000~~
⑰RD-15D(三菱、15型カラーディスプレイ、0.28mm、24～57KHz)……~~¥110,000~~
⑱MJ-500(エプソン、インクジェット、A4、48×48、明朝/ゴシック/毛筆)……¥29,800
⑲EN-98BOX(エレコム、SCSIアダプタボックス、NOTE用HDD2基、I/F別売)……¥27,000
⑳B55FW(ニューテック、SCSI I/F、PC-9801FA-02上位コンパチ)……¥8,000
㉑TRUST-NE40L(日本テクサ、内蔵型40MB HDD、NS/E・NS/T・NC・NA・NA/C用)……¥15,000
㉒XVGA-1V(電波新聞社、スキャンコンバータ、640×400/480・800×600、768×512×512・256×256)……~~¥69,800~~
㉓NT-NOTE N(ニューテック、フロッピー接続I/F、SCSI端子付)……¥5,000
㉔RCN-1000(メルコ、1MB RAMカード、N・NT・NS・NS/E・NST・NC・NL・NS/L用)……¥3,000
㉕HRM-14(エレコム、14型カラー、0.28mm、640×400/480、800×600/1024×768/1120×750)……¥39,800
㉖TR-EX180SⅡ(日本テクサ、内蔵型180MB HDD、DA/DS/DX/RA/RL用)……¥36,800
㉗TR-FA120(日本テクサ、内蔵型120MB HDD、FA/FS/FX用)……¥29,800
㉘DASH-NW340(日本テクサ、内蔵型340MB HDD、PC-386NOTE W/WR用)……¥138,000

パソコンデスク　ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B06-28
※OAチェアー(別売)
・寸法:1800(W) 680(H) 800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45mm間隔3段階可動
・大型ロック式キャスター付



¥84,000➡¥63,800

注番B06-29
・寸法:1200(W) 745(H) 500(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・B4判トレー付
・ロック式キャスター付
・上部左右棚板3段階可動



TOEI大特価 ➡¥39,800

注番B06-30
※OAチェアー(別売)
・寸法:870(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
※サイドテーブル ¥7,800(別売)



TOEI大特価 ➡¥29,000

注番B06-31
・寸法:640(W) 1410(H) 650(D)
21型以下のディスプレイに対応
・キーボードテーブルスライド収納式
・マウステーブルスライド収納式
・ロック式キャスター



TOEI大特価 ➡¥19,800

注番B06-32
・寸法:640(W) 1250(H) 700(D)
・ロック式キャスター付



¥25,000➡¥9,800

注番B06-33
・17型ディスプレイにも対応
➡デスク&マウステーブル&イス3点セット
・寸法:640(W) 1280(H) 650(D)
・マウステーブルスライド収納式
ロック式キャスター付
OAチェアー:座上下ガスシリンダー
5本足キャスター



¥35,000➡¥22,800

注番B06-34
・寸法:800(W) 1345(H) 550(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・マウステーブル付(マウス収納可)
・ブックエンド付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動



TOEI大特価 ➡¥29,800

注番B06-35
・机上型パソコンデスク
・寸法:635(W) 690(H) 420(D)
・キーボードテーブルスライド収納式



TOEI大特価 ➡¥16,800

TOEI
Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL.03-3253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL.03-3251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL.03-3253-9896(代)

■OA・オーディオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL.03-3253-5741(代)
● 東映パソコンショップ/TEL.03-3253-5767(代)

OAチェアー



私も重役気分!!

注番B06-36
・座上下ガスシリンダータイプ
・背もたれ高さ調節可
・5本足キャスター
TOEI大特価 ➡¥14,800



注番B06-37
・座上下ガスシリンダータイプ
・背もたれ高さ調節可
・5本足キャスター
TOEI大特価 ➡¥9,700

J-DMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!

ノベル認定リセーラー ｜ BORLAND ホーラントセンター ｜ Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー ｜ Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー ｜ ロータス ショップ ｜ JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター ｜ 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター ｜ EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE
— PC-9821 Ap2 —



●98メイトのWindowsセット
本格的にWindowsを使いこなしたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0601)

PC-9821Ap2/U8W(NEC・CPU/486DX2・66MHz) ¥580,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×1+340MBHDD/Windows3.1インストール済)
MF-8617(アイデクソン・CRT/17"24.8～86kHz) …¥104,800
AP34-4M(I・Oデータ・4MB増設RAMボード) …¥ 30,000

標準価格合計¥714,800▶現金特価**¥558,000**

①¥10,000×48回／ボーナス¥30,000×8回
②¥15,000×36回／ボーナス¥24,000×6回
③¥20,000×24回／ボーナス¥42,000×4回

上記のセットで内容を換えた場合
PC-9821Ap2/C9W(510MBHD/CD-ROM付) …**¥668,000**
PC-9821Ap2/U2(スタンダードモデル)…**¥458,000**

NEC PERSONAL COMPUTER

98MULTi



●98マルチのWindowsセット
マルチメディア環境でご利用されたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0604)

PC-9821Cs2/S3(NEC・CPU/486SX・33MHz) ¥468,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×1/CD-ROM/15"CRT/340MBHD/Windows3.1)
Me34-8M(I・Oデータ・8MB増設RAMボード) …¥ 49,000
Dashboard for Windows(エムピーテクノロジー・シェルプログラム) ¥ 9,800

標準価格合計¥526,800▶現金特価**¥398,000**

①¥10,000×36回／ボーナス¥21,000×6回
②¥15,000×24回／ボーナス¥25,000×4回
③¥20,000×18回／ボーナス¥32,000×3回

上記のセットで本体を換えた場合
PC-9821Cs2/S2(486SX・33MHz/170MHDD) …**¥378,000**
PC-9821Ce2/S2(486SX・25MHz/170MHDD) …**¥308,000**

NEC PERSONAL COMPUTER

98FELLOW



31% OFF

●98フェローのスタンダードセット
実用本位でパソコンを使いたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0603)

PC-9801BX2/U2(NEC・CPU/486SX・25MHz) …¥178,000
HRM-14(エレコム・CRT/14"24.8～35.5kHz) …¥ 69,800
LHD-FE270KA(ロジテック・257MB内蔵ハードディスク) …¥ 46,800
PS98-1003-32(NEC・日本語MS-DOS5.0A) …¥ 9,800
バスマウス98(WACHI・400カウントマウス) …¥ 6,800
CW-209PH(WACHI・マウス変換ケーブル) …¥ 2,000
CT-2001(シグマ・マウスパッド) …………プレゼント

標準価格合計¥313,200▶現金特価**¥215,000**

①¥10,000×18回／ボーナス¥22,000×3回
②¥15,000×12回／ボーナス¥28,000×2回
③¥20,000×10回／ボーナス¥33,000×1回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE
— PC-98 Bs —



●98メイトのWindows入門セット
ハイスペック低価格でWindowsを体験したい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0602)

PC-9821Bs/U7W(NEC・CPU/486SX・33MHz) …¥298,000
(5.6MBRAM/3.5"FDD×1+170MBHDD/Windows3.1インストール済)
MF-8615(アイデクソン・CRT/15"24～69kHz)……¥ 59,800
NE-SIM32-H4M(I・Oデータ・4MB増設SIM) ¥ 22,000

標準価格合計¥430,000▶現金特価**¥298,000**

①¥10,000×24回／ボーナス¥26,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥23,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥43,000×2回

上記のセットで本体を換えた場合
PC-9821Bp/U7W (170MBHDD) …………**¥368,000**
PC-9821Bp/U8W(486DX2・66MHz)………**¥398,000**

APPLE PERSONAL COMPUTER

Macintosh LC 575



●一体型Macがさらにパワーアップ
超人気マルチメディアパソコン

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0651)

Macintosh LC575(APPLE・CPU/68LC040・33MHz)
(8MBRAM/320MBHDD/3.5"FDD×1/CD300i/14"カラーCRT)

標準価格¥398,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×24回／ボーナス¥20,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥16,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥32,000×2回

Macintosh LC575(APPLE・CPU/68LC040・33MHz)
(8MBRAM/160MBHDD/3.5"FDD×1/CD300i/14"カラーCRT)
標準価格¥358,000▶ 現金価格 (大特価)

NEC PERSONAL COMPUTER

98NOTE



●98ノートのビジネスセット
軽快にビジネスをこなしたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0606)

PC-9801NS/A(NEC・CPU/486SX・33MHz) ¥248,000
LHD-NS260(ロジテック・260MB内蔵ハードディスク) …¥ 58,800
Ne34-8M(I・Oデータ・8MB増設RAMボード) ………¥ 48,000
バスマウス98(WACHI・400カウントマウス) …¥ 6,800
CW-209PH(WACHI・マウス変換ケーブル) ¥ 2,000
PS98-1003-32(NEC・日本語MS-DOS 5.0A) …¥ 9,800

標準価格合計¥373,400▶現金特価**¥275,000**

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0616)

PC-486NAS2(EPSON・CPU/486SX・25MHz)…¥248,000
LHD-EN260(ロジテック・260MB内蔵ハードディスク) …¥ 59,800

標準価格合計¥307,800▶現金特価**¥198,000**

EPSON PERSONAL COMPUTER

UP GRADE DESKTOP
アップグレード・デスク



●Windowsフルスペックの高性能凝縮マシン
パソコンを身近なものにしたい方へ

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0617)

PC-486SE2(EPSON・CPU/486SX・25MHz) ¥158,000
MF-8615(アイデクソン・CRT/15" 24～69kHz)……¥ 59,800
WINKIT3(EPSON・Win+ICM200MBHDD+メルコ4MBRAM) …¥ 74,800

標準価格合計¥292,600▶現金特価**¥228,000**

①¥10,000×18回／ボーナス¥27,000×3回
②¥15,000×12回／ボーナス¥35,000×2回
③¥20,000×10回／ボーナス¥47,000×1回

上記のセットで本体を換えた場合
PC-486SR2(486SX・33MHz)の場合 ……**¥275,000**
PC-486HX2(486DX2・66MHz)の場合 ……**¥320,000**

IBM PERSONAL COMPUTER

IBM PS/V Vision



●一体型世界標準マルチメディアパソコン
初心者にやさしいDOS/Vマシン

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0661)

2408-WMC(IBM・CPU/486SLC2・50MHz/8MBRAM/340MBHDD/3.5"FDD×1/CD-ROM/カラーCRT/Windows3.1インストール済み)

標準価格¥438,000▶ 現金価格 (大特価)

①¥10,000×24回／ボーナス¥35,000×4回
②¥15,000×18回／ボーナス¥35,000×3回
③¥20,000×12回／ボーナス¥60,000×2回

2408-WMB(IBM・CPU/486SLC2・50MHz/8MBRAM/170MBHDD/3.5"FDD×1/CD-ROM/カラーCRT/Windows3.1インストール済み)
標準価格¥368,000▶ 現金価格 (大特価)

NEC PERSONAL COMPUTER

98NOTE



●省スペース&携帯性重視の
NECカラーノートパソコン

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0605)

PC-9821Ne(NEC・CPU/486SX・33MHz/カラー) ¥588,000
LHD-NS340(ロジテック・324MB内蔵ハードディスク) …¥104,800
Ne34-8M(I・Oデータ・8MB増設RAMボード) …¥ 48,000

標準価格合計¥740,800▶現金特価**¥548,000**

①¥10,000×48回／ボーナス¥29,000×8回
②¥30,000×24回／ボーナス¥39,000×4回

▶ORIGINAL SET(ご注文番号／A-0615)

PC-486NASC2(EPSON・CPU/486SX・25MHz/カラー)…¥448,000
LHD-EN340(ロジテック・324MB内蔵ハードディスク) …¥109,800
PCBCC2(EPSON・キャリングケース) ……¥ 17,000

標準価格合計¥574,800▶現金特価**¥470,000**

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

通信販売でのお申し込みは通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898

DOS/Vもウィンドウズ、マルチメディアがバッチリ!!

プラン615 FMV433 FUJITSU

FMV-433Dmodel1340C(i486SX/33MHz、サウンドブラスター16、倍速CD、スピーカ、マイク、ウィンドウズモデル) 416,000円
FMVDP831(ドットピッチ0.31mm、14インチカラーディスプレイ) 95,000円

定価合計511,000円 ➡ 特価359,800円

6,900円×36回	ボーナス31,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス39,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン616 PS/V

PS/VVision(i486SLC2/50MHz、8MB、3.5″FDD×1) 368,000円
AP-700(48ドットカラー熱転写プリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 6,800円
ジョイスティック 9,800円

定価合計464,400円 ➡ 特価299,800円

9,800円×24回	ボーナス28,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス31,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン617 FMV466 FUJITSU

FMV-466Dmodel1340C(i486DX2 66MHz、サウンドブラスター16、倍速CD、スピーカ、マイク、ウィンドウズモデル) 456,000円
ACM-217(17インチハイレゾディスプレイ) 128,000円
BJC-600J(360dpi、カラーBJプリンタ) 120,000円
プリンタケーブル 6,800円
一太郎For Win(ワープロソフト) 59,800円

定価合計770,600円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,800円×48回	ボーナス40,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス42,000円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン618 pc466d2LPv DEC DOS/V

DECpc466d2LPv(i486DX2 66MHz、メモリー8MB、IDE245MB、ウィンドウズインストール済) 338,000円
SRC-1403J(14インチハイレゾディスプレイ) 88,000円
BJ-15V(48ドットBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 6,800円

定価合計512,600円 ➡ 特価348,000円

8,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス なし

ノートパソコンも大特価販売中!!

プラン620 9801NS/A

PC-9801NS/A 248,000円
AD-WN200(200MB内蔵ハードディスク) 59,800円
PC-PR101/TN103A(360dpi、カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 6,800円

定価合計384,400円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス なし

プラン621 98note

PC-9821NE/340W 768,000円

定価768,000円 ➡ 特価498,000円

10,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス36,500円×8回
11,000円×60回	ボーナス なし

プラン622 FMV425n FUJITSU DOS/V

FMV425NT1CB(CPU486SX-25MHz、8MB、170MBHDD、8.4インチTFTカラー液晶、オアシスWin、カルクWin、オアシスCOMインストール済、カードモデム2400)

定価598,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
10,100円×60回	ボーナス なし

プラン623 486NAS2

PC-486NAS2 248,000円

定価248,000円 ➡ 特価159,800円

7,000円×18回	ボーナス18,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
5,300円×36回	ボーナス なし

プラン619 Panasonic 3DO 大好評発売中!!

FZ-1(3DO) 54,800円
FZ-JP1Xコントロールパッド 3,980円
定価合計58,780円

特価54,800円

9,000円×6回	ボーナス なし
4,600円×12回	ボーナス なし
3,100円×18回	ボーナス なし

3DOソフト

「武」TAKERU	9,800円
ウルトラマンパワード	8,800円
チキチキマシン猛レース	8,800円
トータルエクリプス	8,800円
ドクターハウザー	8,800円
ドラゴンズレア	8,800円
ノンタンといっしょ	6,800円
バーチャルクエスト「ファラオの封印」	8,800円
バーチャルホラー	8,800円
バーニングソルジャー	8,800円
ファイアボール	7,800円
プロフェッショナル麻雀悟空	7,800円
ペブルビーチの波濤	9,800円
ライフステージ	8,800円
京都鞍馬山荘殺人事件	12,800円
娯楽の殿堂	8,800円
黒き死の仮面	8,800円
時を越えた手紙	8,800円
将棋スペシャル	7,800円
鉄人	8,900円

X68000PRO2 CZ-653C



限定30台

本体のみ 超特価39,800円 もちろん新品!!

Power Mac Macintosh



超特価販売中!!

周辺機器、ソフト大特価販売中!

無料お見積り、お気軽にお電話・FAXで!

組み合わせ自由、クレジット組み替え自由!

特選中古パソコン

FM-TOWNS-2	特価19,800円	PC-386LS-H40	特価89,800円	PC-9801FX/U2	特価69,800円
FM-TOWNS-2F	特価29,800円	PC-486P2	特価89,800円	PC-9801FS/U2	特価72,800円
FM-TOWNS-20F	特価35,800円	PC-486GR5	特価99,800円	PC-9801FA/U2	特価99,800円
FM-TOWNSII-CX20	特価44,800円	PC-486GRP5	特価119,800円	PC-9801BX/U2	特価109,800円
FM-TOWNSII-HR20	特価79,800円	PC-9801VM11	特価29,800円	PC-9801BA/U2	特価138,000円
FM-TOWNSII-UX20	特価69,800円	PC-9801UV11	特価29,800円	PC-9801NS/E	特価79,800円
FM-TOWNSII-UG20	特価79,800円	PC-9801VX2	特価35,800円	PC-9801NS/T	特価108,000円
FM-TOWNSII-UR20	特価128,000円	PC-9801DX2	特価54,800円	PC-9801NS/L	特価99,800円
FM-TOWNS-MARTY	特価34,800円	PC-9801RX2	特価49,800円	PC-9801NS/R	特価138,000円
PC-286VF-STD	特価32,800円	PC-9801RS21	特価59,800円	PC-9801NC	特価178,000円
PC-286VE-STD	特価29,800円	PC-9801RA21	特価65,800円	PC-9801NA	特価168,000円
PC-386GE5	特価49,800円	PC-9801DS2	特価64,800円	PC-9801NAC	特価228,000円
PC-386LS-STD	特価69,800円	PC-9801DA/U2	特価67,800円		

周辺機器中古

PV-M24VM5(モデム)	特価7,000円	LHD-FM100E(TOWNS,100MB)	特価29,800円
COMSTAR2424(モデム)	特価12,000円	HD-45T(TOWNS,40MB)	特価19,800円
PV-AF24V5(FAXモデム)	特価16,800円	FMT-401(MIDIインターフェース)	特価9,800円
AP-1000PC(A3カラープリンタ)	特価44,800円	98用2MBRAM(汎用)	特価9,800円
LP-3000(A4レーザー)	特価49,800円	FMT-352(コプロ)	特価14,800円
JP-200(B4ドットプリンタ)	特価29,800円	i387DX/20MHz(コプロ,98DX)	特価9,800円
AR-2400(B4ドットプリンタ)	特価27,800円	10MBRAM(98DS用)	特価29,800円
FMPR-204B	特価19,800円	10MBRAM(98RA21用)	特価34,800円
BJ-10V Lite	特価29,800円	Speax3(FAX,電話付)	特価27,800円
BJ-220JC	特価45,800円	Speax5(FAX,電話付)	特価32,800円
AP-300	特価28,800円	PC-TV352	特価39,800円
40MB,HDD(98外付)	特価14,800円	PC-KD854N	特価25,800円
90MB,HDD(98外付)	特価24,800円	PC-KD853N	特価29,800円
130MB,HDD(98外付)	特価29,800円		

お店にも是非ご来店ください。スタッフが親切にご説明いたします。

湘南台店 TEL0466-43-1771



藤沢市湘南台1-10-1

大和店 TEL0462-63-9898



大和市中央5-6-29

FAXまたはお葉書でのご注文もOK

FAX 0462-62-9995

242-□□
神奈川県大和市中央5-6-29
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

全国配送!
指定日配達!
代金引換配達!
低金利クレジットOK!
最高84回まで!

■振込先
横浜銀行 湘南台支店 当座0000467

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

LAB・シャープEXE SHOPだから安心!!

P&Aならではの
新品パソコン
5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

1. 業界最長の新品パソコン5年保証
(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
2. 中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
3. 初期不良交換期間3ヶ月(※新品商品に限らせていただきます。)
4. 永久買取保証
5. 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
6. 夜間配達もOK!!(※PM6:00～PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

1. 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
2. 業界No.1の低金利!!
3. 月々の支払いは￥1,000より
4. 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
5. 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
6. カレッジクレジット
7. ステップアップクレジット
8. ボーナスだけで10回払いOK!!
9. 現金一括支払いOK!!
10. 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(平成6年6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

NEC PC-9801BX2/BS2/BA2 9821As2/Ap2/Be/Bs/Bp (送料￥2,000)



① PC-9801BX2/U2+CU-14MD ……定価￥252,800▶特価￥151,800
② PC-9801BX2/M2+CU-14MD ……定価￥266,800▶特価￥165,000
③ PC-9801BS2/U2+CU-14MD ……定価￥312,800▶特価￥194,800
④ PC-9801BA2/U2+CU-14MD ……定価￥412,800▶特価￥265,000
⑤ PC-9801BA2/M2+CU-14MD ……定価￥426,800▶特価￥280,000
⑥ PC-9821As2/U2+CU-14MD ……定価￥402,800▶特価￥251,800
⑦ PC-9821As2/M2+CU-14MD ……定価￥416,800▶特価￥267,800
⑧ PC-9821As2/U7W+CU-14MD ……定価￥492,800▶特価￥321,800
⑨ PC-9821As2/U8W+CU-14MD ……定価￥532,800▶特価￥349,800
⑩ PC-9821Ap2/U2+CU-14MD ……定価￥522,800▶特価￥333,000
⑪ PC-9821Ap2/M2+CU-14MD ……定価￥536,800▶特価￥352,800
⑫ PC-9821Ap2/U8W+CU-14MD ……定価￥654,800▶特価￥435,000
⑬ PC-9821Ap2/C9W+CU-14MD ……定価￥774,800▶特価￥519,800
⑭ PC-9821Ap2/C9T+CU-14MD ……定価￥874,800▶特価￥590,000
⑮ PC-9821Be/U7W+CU-14MD ……定価￥342,800▶特価￥215,800
⑯ PC-9821Bs/U7W+CU-14MD ……定価￥372,800▶特価￥235,000
⑰ PC-9821Bp/U8W+CU-14MD ……定価￥512,800▶特価￥335,800
⑱ PC-9821Bf/U8W+CU-14MD ……定価￥674,800▶特価￥449,000
⑲ PC-9821Ce2/S1 ……定価￥298,000▶特価￥213,800
⑳ PC-9821Ce2/S2 ……定価￥348,000▶特価￥249,000
㉑ PC-9821Ce2/S2D ……定価￥363,000▶特価￥260,000
㉒ PC-9821Cs2/S2 ……定価￥428,000▶特価￥306,800
㉓ PC-9821Cs2/S3 ……定価￥468,000▶特価￥335,000

EPSON PC-486シリーズ (送料￥2,000)

① PC-486SE2+CU-14MD ……定価￥232,800▶特価￥129,800
② PC-486SR2+CU-14MD ……定価￥292,800▶特価￥161,000
③ PC-486HG2+CU-14MD ……定価￥412,800▶特価￥202,000
④ PC-486HG3+CU-14MD ……定価￥437,800▶特価￥218,000
⑤ PC-486HG5+CU-14MD ……定価￥422,800▶特価￥210,000
⑥ PC-486HX2+CU-14MD ……定価￥472,800▶特価￥233,000
⑦ PC-486HX3+CU-14MD ……定価￥497,800▶特価￥245,000
⑧ PC-486HX3JW+CU-14MD ……定価￥772,800▶特価￥383,000

● 98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

① CU-14PD (シャープ)(0.28)……定価￥ 89,800に変更の場合￥ 6,000
② XC-1498CII (三菱)(0.28)……定価￥107,000に変更の場合￥ 12,000
③ RD-15D (三菱)(0.28マルチスキャン)……定価￥110,000に変更の場合￥ 29,000
④ RD-17Y (三菱)(17"、0.28マルチスキャン)……定価￥170,000に変更の場合￥ 73,000
⑤ PC-KD1511 (NEC)(0.28)……定価￥118,000に変更の場合￥ 34,000
⑥ PC-KD1522 (NEC)……定価￥ 99,800に変更の場合￥ 40,000
⑦ PC-KM153 (NEC)(15"、0.28マルチスキャン)……定価￥110,000に変更の場合￥ 47,000
⑧ PC-KM152 (NEC)(15"、0.28マルチスキャン)……定価￥138,000に変更の場合￥ 66,000
⑨ PC-KM172 (NEC)(17"、0.28マルチスキャン)……定価￥198,000に変更の場合￥107,000
⑩ PC-TV455 (NEC)(0.31、チューナー付)……定価￥147,000に変更の場合￥ 46,000
⑪ CR-4500 (エプソン)(0.26マルチスキャン)……定価￥ 89,800に変更の場合￥ 42,000
⑫ LCM-17 (ロジテック)(17"、0.26マルチスキャン)……定価￥128,000に変更の場合￥ 60,000
⑬ LS-2617FN (ICM)(0.26マルチスキャン)……定価￥138,000に変更の場合￥ 60,000
⑭ ACM-217 (αデータ)(17"、0.28マルチスキャン)……定価￥128,000に変更の場合￥ 51,000
⑮ ACM-317 (αデータ)(17"、0.26マルチスキャン)……定価￥148,000に変更の場合￥ 80,000
⑯ MF-8615(IDEK)(0.28マルチスキャン) 特別価格￥ 59,800に変更の場合￥ 26,000
⑰ MF-8517(IDEK)(17"、0.28、マルチスキャン) 特別価格￥ 94,800に変更の場合￥ 59,000
⑱ MF-8617(IDEK)(17"、0.26、マルチスキャン) 特別価格￥104,800に変更の場合￥ 72,000

を加算して下さい。

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、M-2HD 10枚(3.5×5枚)サービスしています。

NOTE (ディスケット5枚サービス) (送料￥1,000)

98 NOTEを専用モニターにつなごう
● CR-98(アルファデータ) 特価￥3,200

NEC
① PC-9801NS/A ……定価￥248,000▶特価￥175,000
② PC-9801NS/A340 ……定価￥398,000▶特価￥285,000
③ PC-9801NL/R120A ……定価￥328,000▶特価￥228,000
④ PC-9821Ne ……定価￥588,000▶特価￥369,800
⑤ PC-9821Ne340/W ……定価￥768,000▶特価￥510,000
⑥ PC-9801NX/C ……定価￥438,000▶特価￥262,000

EPSON
① PC-486NAS2 ……定価￥248,000▶特価￥148,000
② PC-486NASX2 ……定価￥328,000▶特価￥235,000
③ PC-486NASC2 ……定価￥448,000▶特価￥320,000
④ PC-486NASD2 ……定価￥548,000▶特価￥439,800
⑤ PC-486PT-1 ……定価￥288,000▶特価￥222,000

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット(SNE) (送料￥700)

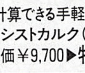
〔FM音源ボード〕
① PC-9801-86(NEC) ……定価￥25,000▶特価￥20,000
② LITTLE ORCHESTRA-FELLOW ……定価￥16,800▶特価￥11,000
③ 〃 MATE ……定価￥22,800▶特価￥15,000
④ SOUND ORCHESTRA-MATE ……定価￥29,800▶特価￥19,500
⑤ MULTI MEDIA ORCHESTRA ……定価￥59,800▶特価￥39,000
⑥ AD-FS2(FELLOW、MATE-Bシリーズ用、PCM+FM+FDI/Fボード) ……定価￥19,800▶特価￥14,800
⑦ NOTE ORCHESTRA LITTLE-1 ……定価￥26,800▶特価￥17,500
⑧ 〃 LITTLE-2 ……定価￥29,800▶特価￥19,500
⑨ NOTE ORCHESTRA SOUND-1 ……定価￥35,800▶特価￥23,500
⑩ 〃 SOUND-2 ……定価￥38,800▶特価￥25,500

〔アンプ付スピーカーユニット〕
① SOUND PLANNER-MSP-2G ……定価￥ 9,800▶特価￥ 6,500
② 〃 MSP-2W ……定価￥ 9,800▶特価￥ 6,500
③ マルチメディアスピーカー DC-690 ……定価￥12,000▶特価￥ 5,700
★ Sound Blaster 16/98 ……定価￥24,800▶特価￥18,500
★ SB-WB/J(MIDI音源チップ) ……定価￥29,800▶特価￥22,300
★ SB-YM/J(FM音源チップ) ……定価￥ 4,800▶特価￥ 4,400
★ SBCD16E/98(マルチメディアキット) 定価￥69,800▶特価￥52,000

NEC 今が購入のチャンス!



(計算できる手軽なソフト) 限定20本
アシストカルク(98シリーズ、3.5")
定価￥9,700▶特価￥3,500

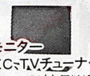


⊙リムーバブル(カートリッジ式HD) KERNEL
● RM105L(N) 98セット
定価￥89,000▶特価￥69,000

今月の特価限定品



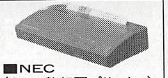
■アルファデータ
⊙ACM-217
● 17"、0.28、マルチスキャン
● PC-98、DOS/V、MAC対応
定価￥128,000
P&A特価￥79,800



■モニター
(NEC、TVチューナー付)
⊙PC-TV454(定価￥128,300)
P&A特価￥68,000
⊙PC-TV455(定価￥147,000)
P&A特価￥75,000



■HP
⊙Desk Jet 505J Plus
(PCケーブル、用紙付)
● DJ-505J+カラーキット
定価￥78,000
P&A特価￥50,800



■NEC
(カラー熱転写プリンター)
⊙PC-PR101/TN103
(N用ケーブル、用紙付)
定価￥69,800
P&A特価￥32,800



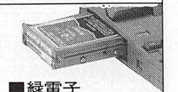
■エプソン
(マッハジェット・プリンタ)
⊙MJ-500V2
(PCケーブル、用紙付)
● 和文 アウトラインフォント搭載
定価￥69,800
P&A特価￥45,800



■キヤノン
⊙LBP-B406GII
(EP-KSIIトナー付)
● B4対応、600DPI
● 拡大・縮小機能
定価￥304,000
P&A特価￥198,000

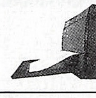


■ロジテック
⊙LHD-FE120K
● 98FEL内蔵(13ms/32K)
定価￥35,800
P&A特価￥19,800

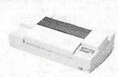


■緑電子
⊙BLT-N340
● 98 Note内蔵(340M/12ms)
● SOS搭載
定価￥118,000
P&A特価￥49,800

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料￥1,000)



■BJ-10V Lite
(PCケーブル、用紙付)
定価￥69,800
P&A超特価￥32,800



カラーバブルジェット
■BJC-820J(A3対応、カラー)
定価￥398,000
P&A特価￥152,800

⊙セット:PC-PR201/80LA(NEC) ……定価￥275,000▶特価￥187,000
⊙セット:PC-PR201/63A (〃) ……定価￥158,000▶特価￥ 81,000
⊙セット:PC-PR201/63 (〃) ……定価￥125,000▶特価￥ 65,000
⊙セット:PC-PR201/47 (〃) ……定価￥ 85,000▶特価￥ 44,800
⊙セット:PC-PR101/TN103A(NEC) ……定価￥ 79,800▶特価￥ 53,800
⊙セット:PC-PR101/TN103 (〃) ……定価￥ 69,800▶特価￥ 32,800
⊙セット:PC-PR201/T180 (〃) ……定価￥145,000▶特価￥ 99,500
⊙セット:PC-PR101/T165A (〃) ……定価￥ 99,800▶特価￥ 67,500
⊙セット:PC-PR1000E/4 (〃) ……定価￥148,000▶特価￥ 75,000
⊙セット:PC-PR1000/4R (〃) ……定価￥178,000▶特価￥106,000
⊙セット:PC-PR2000/4R(NEC) ……定価￥298,000▶特価￥198,000
⊙セット:MJ-500V2 (エプソン) ……定価￥ 69,800▶特価￥ 45,800
⊙セット:MJ-500 (〃) ……定価￥ 74,800▶特価￥ 33,800
⊙セット:MJ-1000V2 (〃) ……定価￥ 99,800▶特価￥ 65,800
⊙セット:AP-700 (〃) ……定価￥ 79,800▶特価￥ 43,000
⊙セット:AP-1000V2 (〃) ……定価￥ 69,800▶特価￥ 45,000
⊙セット:VP-1047PC (〃) ……定価￥ 99,800▶特価￥ 47,500
⊙セット:VP-2061PC (〃) ……定価￥130,000▶特価￥ 72,000
⊙セット:VP-1100 (〃) ……定価￥ 79,800▶特価￥ 47,000
⊙セット:LP-1500S (〃) ……定価￥148,000▶特価￥ 92,800
⊙セット:LP-8000S (〃) ……定価￥298,000▶特価￥215,000
⊙セット:JP-200 (スター) ……定価￥104,800▶特価￥ 39,800
⊙セット:JR-200CL (〃) ……定価￥134,000▶特価￥ 59,000
⊙セット:JT-100CL (〃) ……定価￥ 59,800▶特価￥ 40,800
⊙セット:JT-144CL (〃) ……定価￥ 79,800▶特価￥ 54,000
⊙セット:BJC-600J(キヤノン) ……定価￥120,000▶特価￥ 89,800
⊙セット:BJ-220JC(キヤノン) ……定価￥ 98,000▶特価￥ 56,500
⊙セット:BJ-220JS (〃) ……定価￥128,000▶特価￥ 74,500
⊙セット:BJ-330J(キヤノン)(コントロールカード付) ……定価￥120,000▶特価￥ 89,800
⊙セット:BJ-10V Lite ……定価￥ 69,800▶特価￥ 32,800
⊙セット:BJ-15V ……定価￥ 89,800▶特価￥ 35,800
⊙セット:BJ-15V・Pro ……定価￥ 72,800▶特価￥ 44,800
⊙セット:LBP-A404G2 ……定価￥148,000▶特価￥102,000
⊙セット:LBP-B406EII(EP-KSIIトナー付) ……定価￥264,000▶特価￥189,000
⊙セット:LBP-B406GII (〃) ……定価￥304,000▶特価￥198,000
⊙セット:LBP-A304EII(EP-Bトナー付) ……定価￥314,000▶特価￥225,000
⊙セット:LBP-A304GII (〃) ……定価￥384,000▶特価￥275,000
⊙セット:IO-735X(シャープ) ……定価￥248,000▶特価￥135,000
⊙セット:HP DESK JET 505J PLUS ……定価￥ 78,000▶特価￥ 50,800
⊙セット:FP-150FX(富士通アイソニック) ……定価￥ 59,800▶特価￥ 36,800

周辺機器コーナー (送料￥1,000)

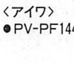
◆パワーアップ・キット(NEC/EPSON) ●処理速度を1.5～1.7倍にアップ。

■メルコ
● HRX-12T (DX、RX、EX) ……特価￥19,800
● HRX-C12T (〃) ……特価￥27,800
● HRX-12W (DX、RX、EX、UX、VX) ……特価￥15,800
● HRX-C12W (〃) ……特価￥23,800
● HDA-20W (DA/RA) ……特価￥19,800
● HDA-C20W (〃) ……特価￥27,800
● HDL-20W (〃) ……特価￥49,500
● HFA-16Q (FA、H98model80、GF) ……特価￥79,800
● HBX-20T (BX) ……特価￥79,800

■アイオデータ
● PK-Cx486SRX2(FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2) 特価￥24,800
● PK-A486/87DW4-L(DA/RA21) 特価￥47,700
● PK-VG486/87SW3-L(286VG) 特価￥34,000
● PK-VF486/87SW2-L(VE/VF) 特価￥29,900
● PK-V486/87SW2-L(286V) ……特価￥29,900
● PK-X486S50(RX/DX/UX/EX/VX) 特価￥28,400
● PK-Cx486DRX2(DA/RA/RL/V/GS) 特価￥16,500
● PK-EP486D-L(S/V/G/GS) 特価￥13,700

● PC-IN500/6(NEC) ……特価￥128,800
● PC-IN503G (〃) ……特価￥102,500
● GT-8000(エプソン) ……特価￥173,000
● GT-6500WIN (〃) ……特価￥109,000
● GT-1000 (エプソン) ……特価￥57,500
● 100V (〃) ……特価￥31,300
● HS-40CLH+HS-BD(オムロン) ……特価￥45,500
● HS-60FH+HS-BD (〃) ……特価￥45,500
● HS-20G-BD(オムロン) ……特価￥27,800
● HS-7RII (オムロン) ……特価￥27,900
● 10RII (〃) ……特価￥34,900
● HS-10R AQUEL(オムロン) ……特価￥38,500
● Power Window 928IILB(カノープス・ウィンドウアクセラレータ) 特価￥59,500
● Power Window 928GLB (〃) 特価￥41,600
● Power Window 928II (〃) 特価￥56,600
● Power Window 928G (〃) 特価￥36,900
● Power Window 801G (〃) 特価￥23,500
● GA-1024AL(I/Oデータ・ウィンドウアクセラレータ) 特価￥25,900
● GA-1280AL (〃) 特価￥34,800
● WAB-1000(メルコ・ウィンドウアクセラレータ) ……特価￥15,700
● WAB-2000 (〃) ……特価￥23,500
● WSR-E (〃) ……特価￥23,800
● WSP-L (〃) ……特価￥54,300
● WAB-EP(メルコ・SE/SR用ウィンドウアクセラレータ) ……特価￥15,700
● CDO-E(メルコ専用CD-ROM) ……特価￥32,600
● NMB-S(98 Note用マルチメディアBox) ……特価￥59,100
● DXY-1350(ローランド) ……特価￥143,000
● DXY-1250 (〃) ……特価￥114,000
● ミュージ郎55NW(ローランド) ……特価￥68,400
● ミュージ郎300 Bord V3-NW(ローランド) ……特価￥55,700
● ミュージ郎50k-NW(ローランド) ……特価￥80,300
● SC-55MkII(ローランド) ……特価￥57,000
● AG-103(KORG・MIDI音源セット) ……特価￥51,400
● AG-503 (〃) ……特価￥67,200
● AG-10 (KORG・MIDI音源) ……特価￥38,700
● 05R/W (〃) ……特価￥54,500
● NE-AP 128K(I/O・Ap2、As2用セカンドキャッシュ) 特価￥17,900
● NE-BP 128K(I/O・Bp、BA2用セカンドキャッシュ) 特価￥16,400

モデム&FAXモデム (送料￥1,000)



通信ポコ〈インテグラン〉
● FAX MP1414F
定価￥44,800▶特価￥31,000
● FAX MP96
定価￥39,800▶特価￥25,000

〈アイワ〉
● PV-PF144(FAXモデム・ポケット型) ……特価￥32,000
● PV-AF144V5(FAXモデム・ボックス型) ……特価￥38,000

〈オムロン〉
● MD-96XT10V(FAXモデム・ボックス型) ……特価￥30,000
● MD-96XL10V(FAXモデム・ポケット型) ……特価￥34,000
● MD-96FL10V(モデム・ポケット型) ……特価￥30,000
● MD-144XT10V ……特価￥35,000

〈マイクロコア〉
● MC14400FX(FAXモデム・ボックス型) ……特価￥33,000

FUJITSU

注目!! 夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料
(平成6年6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

FM9624(9600bps FAXモデム、2400bpsデータモデム) 定価¥59,800▶特価¥23,500
専用ソフト『ふあっくん』標準添付。G3ファクシミリ規格に準拠。

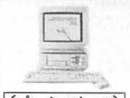
メーカー	型番	定価	特価
(マイクロコア)	◆MC-14400FX	¥46,800	¥33,000
(富士通)	◆FMMD-3111G	¥35,800	¥24,800
(オムロン)	◆MD-24XT10V	¥29,800	¥22,500
	◆MD-96XT10V	¥46,800	¥30,000
(アイワ)	◆PV-AF144V5	¥64,800	¥38,000

P&Aならではの 新品パソコン5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》
最高の保証システム
① 業界最長の新品パソコン5年保証
(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換期間3ヶ月(※新品商品に限らせていただきます。)
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑥ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

感謝! TOWNS 発売5周年 感謝! P&A 新装1周年 の大特価!! ダブル アニバーサリー フェアー

P&A新本店 OPEN 1周年記念 (推奨) Winスペシャルセット



人気のMA!!
- 本体 FM TOWNSII MA34W ……定価¥398,000
- CRT MX17S ……定価¥168,000
- CRTアダプタ ……定価¥1,500

〔プレインストール〕
MS-DOS V.6.2
MS-Windows V.3.1
TOWNS-OS

定価合計¥567,500
1周年記念特価 **¥379,000**
※本体をMX34Wに変更の場合は¥74,000加算して下さい。

FM TOWNSII MF 新登場!!



Windowsプレインストール。
- 本体 FM TOWNSII MF17W ……定価¥288,000
- CRT LX1464S(14インチ、ハイレゾトリニトロン0.26mm)·定価¥88,000
- CRTアダプタ·定価¥1,500
- 8MB拡張RAM·定価¥41,800

〔プレインストール〕
MS-DOS V6.2
MS-Windows V3.1
TOWNS-OS

定価合計¥419,300
1周年記念特価 **¥278,000**

装いも新たに MARTY model 2 新登場!!



FM MARTY-2 限定
定価¥66,000
特価 **¥52,000**

プリンターセット(ケーブル・用紙付) (送料¥1,000・消費税別)

型番	定価	特価
⊙FMJP-101G(インクジェット)	¥79,800	限定特価¥39,000
⊙MICROLINE 400(ページプリンタ)	¥108,000	¥78,500
●FMPR-204B	¥80,000	¥41,000
●FMPR-B400	¥98,000	¥69,500
●FMPR-221G(熱転写)	¥120,000	¥87,800
●FMJP-211(インクジェット)	¥398,000	¥298,000
■JOYRITER ⊙FP-160(48ドット)	¥69,800	¥49,000
⊙FP-150FX(48ドット)	¥59,800	¥38,500

拡張RAM=ハイパー&メルコ&I/Oデータ (送料¥700・消費税別)

型番	特価
●HM-Y04TA	¥15,600
● Y08TA	¥31,000
●FJ-SIM32-2MY(I/Oデータ)	¥8,800
● 4MY(〃)	¥15,000
● 8MY(〃)	¥29,800
●XMT-2000S(メルコ)	¥7,900
● 4000S(〃)	¥15,400
● 8000S(〃)	¥31,000

FM TOWNSIIがさらにやさしく進化しました。 5周年記念 プレインストールモデル 新登場

マルチメディア(MPC 2.0準拠) & Windows スイッチオンプレイ!
当セットお買い上げの方、先着30名様にスクリーンセイバーソフト▼(STAR TREK ¥10,800)プレゼント!!

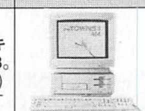
Fresh (5周年記念オールインワンモデル)



- FM TOWNSII 17F
(本体) 486SX/33MHz、メモリ6MB搭載、テンキー付キーボード、マウス、パッド、HDD内蔵170MB。
(CRT) 14インチ、トリニトロン0.38mm (FMTDP5351W)

定価¥368,000
5周年記念特価 ~~¥298,000~~

MA 34W



- FM TOWNSII MA34W (486SX、8MB、HD340MB)
- FMTDP 8311(14インチ、ハイレゾトリニトロン、0.26mm)

定価¥513,000
5周年特価TEL下さい。
※本体をMA17W(定価¥368,000)に変更の場合 マイナス¥22,000です。
※本体をMX34W(定価¥498,000)に変更の場合¥74,000加算して下さい。
※モニターをFMTD8711に変更の場合¥62,000加算して下さい。

MF 17W



- FM TOWNSII MF17W (486SX、6MB、HD170MB)
- FMTDP 8311(14インチ、ハイレゾトリニトロン、0.26mm)

定価¥403,000
5周年特価TEL下さい。
※本体をMA17W(定価¥368,000)に変更の場合¥60,000加算して下さい。
※本体をMA34W(定価¥398,000)に変更の場合¥82,000加算して下さい。

㊗ 新入学 フレッシュマンズ 応援 春だ! 遊びだ! ゲーム三昧! 超お買い得 お祝い4セット+福袋

MF 20 (お祝い①)



- FM TOWNSIIモデル MF20····定価¥228,000
- CRT(14インチマルチスキャン 0.28mm 1024×768)·定価¥95,000
- CRTアダプタ……定価¥1,500

定価合計¥324,500
お祝い特価 **¥198,000**

ME 20 (お祝い②)



- FM TOWNSIIモデル ME20····定価¥198,000
- CRT(14インチマルチスキャン 0.28mm 1024×768)·定価¥95,000
- CRTアダプタ……定価¥1,500

定価合計¥294,500
お祝い特価 **¥178,000**

MA 20 (お祝い③)



- FM TOWNSIIモデル MA20····定価¥298,000
- LX1464S(14インチハイレゾトリニトロン)··定価¥88,000
- CRTアダプタ……定価¥1,500

定価合計¥387,500
お祝い特価 **¥259,000**

HR20 超お買い得(新品同等品) 限定20台 (お祝い④)



CPU:486SX/20MHz メモリ:4MB
FM TOWNSIIモデル HR20(本体)··定価¥328,000
FMT-DP5351(14インチCRT)···定価¥89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード)··定価¥30,000

定価合計¥447,800
お祝い特価 **¥148,000**

新入学のお祝い

その① お好きなソフトを3本どうぞ ➡¥18,000

- クラッシックロード……¥9,800
- アローン・イン・ザ・ダーク……¥12,800
- A列車で行こうIV……¥12,800
- マッスル ボマー……¥9,800
- スカベンジャー4……¥9,800

その② 福袋 こちらは3本なんと…… ➡¥9,800

- インディジョーンズ……¥8,800
- レインボーアイランド EXTRA……¥8,800
- アドバンテージテニス……¥8,800
- ウルティマ6……¥12,800
- ナイトメア……¥12,800

FM-TOWNS専用ハードディスク (送料¥1,000・消費税別)

外付



■ロジテック
- ⊙SHD-B240N-FMX(ケーブル付)(240MB、14ms、64K) ……定価¥59,800▶特価¥45,000
- ⊙SHD-B340N-FMX(ケーブル付)(340MB、12ms、128K) ……定価¥74,800▶特価¥55,000

■ニューテック
- ⊙NT-330TW(330MB、15ms、CM64K) ……定価¥84,800▶特価¥65,000
- ⊙NT-530TW(530MB、8.5ms、CM256K) ……定価¥128,000▶特価¥97,000

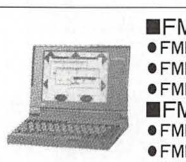
■富士通
- ⊙HD-K240(モッキンバード)(240MB、15ms) ……定価¥79,800▶特価¥46,500
- ⊙HD-K340(モッキンバード)(340MB、12ms) ……特価¥59,800
- ⊙HD-K520(モッキンバード)(520MB、12ms、CM240K) ……定価¥128,000▶特価¥88,000
- ⊙CS-H500(Filo)(530MB、12ms、256K)特価¥79,000

■ジェフ
- ⊙GF-270(270MB、12ms、128KB) ……定価¥89,800▶特価¥59,000
- ⊙GF-540(540MB、12ms、128KB) ……定価¥128,000▶特価¥85,000

内蔵

■CRACKER(HR/HG/CX)
- ⊙CH-270 IN-TW(270MB、12ms)……特価¥40,800
- ⊙CH-340 IN-TW(340MB、12ms)……特価¥48,800
- ⊙CH-540 IN-TW(540MB、10ms)……特価¥93,800

■ニューテック(HR/HG/CX対応)
- ⊙NT-330i(330MB、14ms、64K)……特価¥49,800
- ⊙NT-330TWi(330MB、15ms、64K)··定価¥74,800▶特価¥58,000
- ⊙NT-530TWi(530MB、8.5ms、128K)·定価¥118,000▶特価¥91,000



■FMR50NLシリーズ ▶ディスケット5枚サービス
- FMR5NL8 A/B····定価¥328,000▶特価¥235,000
- FMR5NL7 A/B····定価¥298,000▶特価¥214,000
- FMR5NL1 A/B····定価¥198,000▶特価¥142,000

■FMR50NE/Tシリーズ▶ディスケット5枚サービス
- FMR5NET9 A/B··定価¥588,000▶特価¥413,000
- FMR5NET7 A/B··定価¥558,000▶特価¥395,000
- FMR5NET1 A/B··定価¥468,000▶特価¥334,000

周辺機器 (送料¥1,000・消費税別)

型番	定価	特価
FMT-3621A(ME専用オーバードライブカード)	¥80,000	¥60,000
FMT-3622A(MA、MF専用オーバードライブカード)	¥110,000	¥82,500
FMTDPST01W(CRTチルトスタンドW)	¥6,000	¥4,500
FMTKB1071(JISキーボード)	¥20,000	¥15,000
FMTKB2071(親指シフトキーボード)	¥20,000	¥15,000
FMT-MO104(TOWNSマウスW)	¥7,800	¥5,900
FMT-PD103(TOWNSパッドW)	¥3,000	¥2,300
FMT-TB111(W)(TOWNSタブレットW·G)	¥39,800	¥30,000
FMT-418(ビデオカードIII)	¥59,800	¥45,000
FMT-SP301(アクティブサーボアンプスピーカW)	¥18,000	¥13,500
FMT-726(変換コネクターV)	¥3,800	¥2,900
FMT-PD211W(内蔵3.5インチ光磁気ディスクW)	¥210,000	¥157,000
FMT-3631(アクセラレータ)	¥98,000	¥73,500
MC-P12T(MIDIカード)	¥19,800	¥16,800
FMT-402(MIDIボード)	¥35,000	¥26,200
FMT-403A(MIDI音源カード)	¥72,800	¥54,600
FMT-417W(ビデオ出力ユニットW)	¥59,800	¥42,000
FMT-412B(ビデオカード)	¥40,000	¥28,000
FMT-415(ビデオプロセッサカードII)	¥198,000	¥148,000
FMT-TU101W(TVチューナーユニット)	¥39,800	¥27,900
FMT-416(チューナーカード)	¥38,800	¥29,100
FMT-461(フルカラーボード)	¥128,000	¥95,000
FMT-462(フルカラービデオキャプチャー)	¥80,000	¥60,000
FMT-451(JPEGカード)	¥128,000	¥96,000
FMT-121(SCSIカード)	¥30,000	¥22,500
FM-SC6111G(カラースキャナー)	¥178,000	¥125,000
FM-SC201G(スキャナー)	¥89,800	¥64,600
FMT-SP101(アンプスピーカー W·G)	¥29,800	¥20,900
FMT-SP201(ミニアンプスピーカー W·G)	¥13,800	¥10,400
FMT-PD211(磁気ディスク)	¥278,000	¥208,000
FMT-HS101(ヘッドフォン)	¥6,500	¥4,900
FMT-MD302(モデムカード)	¥49,000	¥35,000
SD-03R(外付FD)	¥55,000	¥38,000
SD-05R(外付FD)	¥60,000	¥47,500

FM-TOWNSII & WINDOWSソフト (送料・消費税別)

〈ワープロ〉
- FM-OASYS(V.1.0 L36)〈FDD版〉···特価¥40,900
- FM-OASYS(V.1.0 L51)〈HDD版〉···特価¥43,100
- FM-OASYS for win V.2.0……特価¥43,100
- FM-OASYS for win V.2.0 CD版……特価¥51,000
- 一太郎 Ver.5.0……特価¥51,000
- 一太郎 Ver.5.0 for win……特価¥41,000
- 一太郎 Ver.4.3……特価¥43,500
- Lotus Amipro R3J……特価¥42,000
- MS Word for windows V.5.0……特価¥39,300
- テラ TOWNSII……特価¥23,800
- ハイパー遊·名人II……特価¥29,000
- アシストレター……特価¥7,000
- Mr.ポストマン V3(win)……特価¥21,700
- Mr.ポストマン V3 Jr(win)……特価¥16,300
- 筆ぐるめ for windows……特価¥10,300
- 筆美人 for windows……特価¥13,600
- はがき屋さん for windows……特価¥11,000

〈データベース〉
- The CARD Ver.5.0……特価¥34,800
- 桐 Ver.4.0……特価¥70,800
- アシストカード……特価¥7,000
- DATAEASE Express for windows··特価¥25,800
- DB PRO for windows V.2.0……特価¥26,000
- 画DB……特価¥22,100

〈グラフィックス〉
- Home STUDIO V.1.1 L10……特価¥9,500
- Live Animation V.2.1……特価¥37,000
- Live Movie V.2.1 L10……特価¥22,000
- MANY COLORS……特価¥7,000
- TOWNS Fullcolor V.1.1 L10……特価¥44,600
- TOWNS PAINTII V.1.1 L10……特価¥35,400
- Z's STAFF PRO-TOWNS……特価¥39,000
- アシストアート……特価¥7,000
- ビデオ工房 V.1.3 L10……特価¥18,000

〈表計算〉
- アシストカルク……特価¥7,000
- Lotus 1-2-3 R2.4J……特価¥43,500
- Lotus 1-2-3 R4J(WINDOWS)……特価¥42,000
- MS-EXCEL for windows 4.0J……特価¥42,000
- Quattoro Pro for windows V.1.0……特価¥31,800

〈OS·言語〉
- MS-WINDOWS V.3.1 L11……特価¥13,600
- MS-DOS V.3.1 L36(基本機能)……特価¥7,300
- MS-DOS V.3.1 L35(拡張機能)……特価¥6,200
- MS-DOS V.6.2 L10(基本機能)……特価¥9,500
- MS-DOS V.6.2 L10(拡張機能)……特価¥7,500
- システムソフトウェア V.2.1 L31……特価¥18,600
- F-BASIC386 V.2.1 L10……特価¥18,600
- F-BASIC386コンパイラ V.2.1……特価¥32,500
- F-BASIC/WINコンパイラ V.1.1……特価¥37,500
- High C-Compiler V.1.7 L12……特価¥29,700
- MS-Quick BASIC V.4.5……特価¥15,000
- MS-Quick C V.2.0……特価¥15,000
- Towns拡張ライブラリ1 V.2.1……特価¥14,800
- Towns拡張ライブラリ2 V.2.1……特価¥29,800

〈音楽〉
- MUSIC PRO-TOWNS……特価¥14,700
- MUSIC PRO-TOWNS(MIDI)……特価¥29,000
- EUPHONYII/MTR V.1.1 L20……特価¥37,000
- Museum of Museum……特価¥9,900

〈フォント〉
- ベクトル文字パターンII……特価¥30,000
- Font City(各)……特価¥15,600

〈その他〉
- Champion……特価¥25,500
- MS-OFFICE……特価¥49,800
- MS-WORKS Ver.2.1 L20……特価¥69,800
- WINDOWS-OFFICE……特価¥69,800
- 弥生会計3……特価¥54,000
- ロータスフリーランス for windows R1.1 特価¥42,000
- えむとーく……特価¥13,500
- まいとーく for windows……特価¥18,600
- Habitat V.2.1 L12……特価¥5,100
- TOWNS-VNET V.1.1……特価¥13,400
- FM秘書 V.2.1……特価¥15,000
- HYPER NOTE……特価¥13,500
- POWER TOOL KIT for windows V.1.0··特価¥36,500
- アンシー家計簿……特価¥9,600
- プラネットハーモニー……特価¥9,600

便利でお得な支払いシステム

①翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
②業界No.1の低金利!!
③月々の支払いは¥1,000より
④9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨現金一括支払いOK!!
⑩商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

SHARP 超特価でご奉仕!!

X68030/X68000XVI Compactセット (送料¥2,000・消費税別 クレジット表:送料・消費税込み)

①X68030



●CZ-500C(B)
●CZ-607D-TN
(0.31mm、チューナー付)

定価¥497,800
P&A超特価 **¥299,000**

12回	27,200	24回	14,300	36回	9,900	48回	7,800	60回	6,500

②X68000XVI Compact



●CZ-674C-H
●CZ-607D-TN
(0.31mm、チューナー付)

定価¥397,800
P&A超特価 **¥155,000**

12回	14,200	24回	7,500	36回	5,200	48回	4,100	60回	3,400

■本体の変更 ※①の本体を
①CZ-510C(定価¥488,000)に変更の場合¥99,000
②CZ-300C(定価¥388,000)に変更の場合¥29,000
③CZ-310C(定価¥478,000)に変更の場合¥94,000
加算して下さい。

■モニターの変更 ※①、②のモニターを
①CZ-608D……………に変更の場合¥ 3,000
②CZ-615D(チューナー付)に変更の場合¥56,000
③CZ-621D(B)…………に変更の場合¥64,000
加算して下さい。

旧シリーズ今が買いどき!! (送料¥2,000・消費税別)

X68000 XVI Compact 本体(単品)
⊙CZ-674C
定価¥298,000
P&A超特価
¥95,000

X68000 PROⅡ 本体(単品)
⊙CZ-653C(GY)
定価¥285,000
P&A超特価
¥68,000

X68000 PROⅡ 本体+モニター



●CZ-653C(グレー)
●X68専用モニター(グレー)(14インチ)
P&A超特価 **¥99,000**

X68000/68030用 メモリボード (送料¥700・消費税別)

■I/Oデータ
●SH-5BE4-8M(30用)…………特価¥44,500
●SH-5BE1-1ME(600C用)………特価¥10,600
●PIO-6BE1-AE(ACE/PRO/PROⅡ用)特価¥10,600
●PIO-6BE2-2ME(拡張スロット用)特価¥22,600
●PIO-6BE4-4ME(　〃　)特価¥38,300

■シャープ
●CZ-5BE4(30用)………………特価¥39,800
●CZ-5ME4(5BE4用増設)………特価¥36,500
●CZ-6BE2A(XVI用)……………特価¥38,900
●CZ-6BE2B(XVI、674C増設)…特価¥37,500
●CZ-6BE2D(674C用)……………特価¥20,500

周辺機器コーナー (送料¥1,000・消費税別)

カラーイメージスキャナー
●JX-325X……定価¥190,000▶特価¥99,800
カラーイメージジェット
●IO-735X-B…定価¥248,000▶特価¥128,000
ビデオスキャナー
●CZ-6VS1…定価¥178,000▶特価¥135,000
FDD(5インチ×2基)
●CZ-6FD5·定価¥99,800▶P&A超特価¥49,800
光磁気ディスク(X68000用)
●CS-M120(コパル)(ケーブル、ターミネータ付)
定価¥178,000▶特価¥96,500
プリンター(ケーブル、用紙付)
●MJ-500V2 (エプソン)…………特価¥48,500
●MJ-1000V2(　〃　)…………特価¥71,300
●VP-1047PC(　〃　)…………特価¥49,000
●BJ-220JC　(キヤノン)…………特価¥58,000
●BJ-10V Lite(　〃　)…………特価¥34,500
●BJ-15V PRO(　〃　)…………特価¥46,500
●LBP-A404GII(　〃　)…………特価¥99,500
●BJC-820J(　〃　)……特価¥154,300
●JET505J PLUS(YHP)……特価¥53,300

●CZ-6TU……定価¥ 33,100▶特価¥23,900
●CZ-8NM3……定価¥ 9,800▶特価¥ 7,200
●SH-6BF1……定価¥ 49,800▶特価¥36,500
●CZ-6BP1……定価¥ 79,800▶特価¥57,000
●CZ-6BS1……定価¥ 29,800▶特価¥21,500
●CZ-8NJ2……定価¥ 23,800▶特価¥17,500
●CZ-6CS1(674C用)定価¥ 12,000▶特価¥ 8,900
●CZ-6CR1(RGBケーブル)
定価¥ 4,500▶特価¥ 3,600
●CZ6CT1(テレビコントロール)
定価¥ 5,500▶特価¥ 4,400
●CZ-6BP2……定価¥ 45,800▶特価¥33,300
●CZ-5MP1(X68030用)
定価¥ 54,800▶特価¥42,000

■システムサコムボード(送料¥700・消費税別)
●SX-68MII(MIDI)
定価¥19,800▶特価¥13,500
●SX-68SC(SCSI)
定価¥26,800▶特価¥17,500

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

通信ポコ〈インテグラン〉
●FAX MP1414F……定価¥44,800▶特価¥31,000
●FAX MP96…………定価¥39,800▶特価¥25,000
〈アイワ〉
●PV-PF144　(FAXモデム・ポケット型)特価¥32,000
●PV-AF144V5 (FAXモデム・ボックス型)特価¥38,000
〈オムロン〉
●MD-96XT10V (FAXモデム・ボックス型)特価¥30,000
●MD-96XL10V (FAXモデム・ポケット型)特価¥34,000
●MD-96FL10V (モデム・ポケット型)……特価¥30,000
●MD-144XT10V………………………特価¥35,000
〈マイクロコア〉
●MC14400FX (FAXモデム・ボックス型)特価¥33,000

68000パワーアップキット (ジャスト) (送料¥700・消費税別)

HARP+ER10Sでメモリーアクセス約33%UP
⊙MPUアクセラレータ H.A.R.P…………特価¥25,000
(600C、ACE、EXPERT、PRO、SUPER用)
⊙I/O拡張スロット ESX68L4…………特価¥33,500
(4スロットに拡張、全機種対応)
⊙拡張SIMMメモリーボード ER10S……特価¥12,500
(SIMM未実装タイプ、SIMMソケット×2 全機種対応)
●増設 SIMM
●HT04MB-70-DV(加賀電子)特価¥18,200
●HT08MB-70-DV(　〃　)特価¥35,700
(例1) X68000に8M増設
ER10S+HT08MB-70-DV=¥48,200(DOS V用 72ピン、70ns)
(例2) 最大メモリ実装(10M)
ER10S+HT08MB-70-DV+HT04MB-70-DV=¥66,400

東京システムリサーチ製(X SIMM 10)

(送料¥700・消費税別)
⊙SIMM増設式メモリボード
●X SIMM 10·定価¥18,000➡特価¥15,700
増設SIMMメモリ
●1MB×2…………特価¥12,000
●4MB×2…………特価¥30,000
●4MB例
X SIMM 10+1MB×2+1MB×2…¥39,700
●10MB例
X SIMM 10+1MB×2+4MB×2…¥57,700

X68000/68030専用ハードディスク (送料¥1,000・消費税別)

外付

■ロジテック
⊙SHD-B240N-FMX
(ケーブル付)
(240MB、14ms、64K)
定価¥59,800▶特価¥45,000
⊙SHD-B340N-FMX
(ケーブル付)
(340MB、12ms、128K)
定価¥74,800▶特価¥55,000
■富士通
⊙HD-K240(モッキンバード)
(240MB、15ms)
定価¥79,800▶特価¥46,500
⊙HD-K340(モッキンバード)
(340MB、12ms)
特価¥59,800
⊙HD-K520(モッキンバード)
(520MB、12ms)
定価¥128,000▶特価¥88,000
⊙CS-H500(530MB、12ms)
特価¥79,000
■ジェフ
⊙GF-270(270MB、12ms、128K)
定価¥89,800▶特価¥59,000
⊙GF-540(540MB、12ms、128K)
定価¥128,000▶特価¥85,000

内蔵

■CZ-500C/300C専用(内蔵)
●CZ-5H08(80MB/23ms)
定価¥98,000▶特価¥71,800
●CZ-5H16(160MB/18ms)
定価¥135,000▶特価¥99,500

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間:AM10:00〜PM7:00 日・祭:AM10:00〜PM6:00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

高額買取り(新品もOK)格安販売

中古パソコンはP&Aにおまかせ!

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

下取り専用 買取り電話 ▶03-3651-1884
下取り・買取り専用 FAX.03-3651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売………1年間保証付

●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。
(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、3日以内に高価買取金額を連絡し、振込み又は書留でお送り致します。
●近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。即金にて¥5,000,000までお支払いさせていただきます。

今月の限定品

NEC



●PC-9801DX/U2
●専用モニター付
特価¥110,000

TOWNS (新品同様)



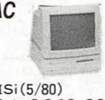
●TOWNSⅡHR20
●FMT-DP533
●キーボード付
特価¥148,000

SHARP



●CZ-623C
●専用モニター付
特価¥100,000

MAC



●IISi(5/80)
特価¥40,000
●IISi(5/100)
特価¥45,000

中古大処分セール

NEC/エプソン
●BA2/U2……………………¥188,000
●9801VM2…………………¥ 40,000
●9801RA5…………………¥ 80,000
(4MRAM、システムマニュアルなし)
●9801UV11…………………¥ 50,000
●9801EX2…………………¥ 85,000
●9801RX2…………………¥ 70,000
●486GF2……………………¥ 85,000
●486GE2……………………¥ 65,000

富士通
●HR20+DP533+KB101A…¥128,000
●CX20+DP535+KB101A…¥ 98,000
●UX20+KB101A……………¥ 88,000
●20F+DP533+101A………¥ 78,000
●MX2B+DP8311……………¥298,000
(340HD、8MRAM付)
●マーティー…………………¥ 39,800

SHARP
●CZ-500C+専用モニター……¥228,000
●CZ-623C+専用モニター……¥110,000
●CZ-653C+専用モニター……¥ 82,000
●CZ-600C+専用モニター……¥ 72,000
●CZ-644C+専用モニター……¥188,000
●CZ-602C+専用モニター……¥ 80,000

周辺コーナー
●VP-130(エプソン)……………¥13,000
●AP-900(　〃　)………………¥24,000
●NM-9400(NEC)………………¥10,000
●101/T165(　〃　)……………¥24,000
●BJ-130J(キヤノン)……………¥12,000
●TX-24CL(スター)………………¥10,000
●IO-735X(シャープ)……………¥60,000
●CZ-8NS1(　〃　)………………¥40,000
●FM-PR204B(富士通)…………¥20,000
●LHD-FM100E(ロジテック)……¥17,000
(TOWNS用HD 100MB)
●イメージライタII……………¥ 5,000
●スタイルライタ(アップル)……¥12,000

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。
●掲載の商品の価格には、消費税は含まれておりません。
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

X68000用ソフトコーナー (送料¥700・消費税別)

◆Z's STAFF PRO68K Ver.3.0(ツァイト)··定価¥58,000▶特価¥37,500
◆Z's TRIPHONYデジタルクラフト(ツァイト)·定価¥39,800▶特価¥27,000
◆マジックパレット(ミュージカルプラン)……定価¥19,800▶特価¥14,200
◆たーみのる2(SPS)……………定価¥17,800▶特価¥13,000
◆Mu-1 Super(サンワード)…………定価¥39,800▶特価¥28,500
◆サイクロンEXPRESSα68…………定価¥98,000▶特価¥69,000
◆Video PC for X680X0(マイクロウェアシステムズ)·定価¥58,000▶特価¥46,400
◆X WINDOWS V.11.5(マイクロウェアシステムズ)定価¥30,000▶特価¥25,500
◆Double Book IN(計測技研)………定価¥12,800▶特価¥ 9,600
◆OS-9/X68030 V.2.4.5(マイクロウェアシステムズ)…定価¥25,000▶特価¥19,900
◆C&Professional Pack V3.2(マイクロウェアジャパン)··定価¥80,000▶特価¥57,800
◆マチエール Ver.2.0……………定価¥39,800▶特価¥28,800
◆CZ-213MSD MUSIC PRO68K……定価¥18,800▶特価¥13,200
◆CZ-214MSD SOUND PRO68K……定価¥15,800▶特価¥11,300
◆CZ-215MSD Sampling PRO68K……定価¥17,800▶特価¥12,500
◆CZ-220BSD DATA PRO68K…………定価¥58,000▶特価¥40,000
◆CZ-225BSV Multiword Ver.2.0………定価¥32,000▶特価¥23,000
◆CZ-243BSD CYBERNOTE PRO68K··定価¥19,800▶特価¥15,000
◆CZ-247MSD MUSIC PRO68K(MIDI)···定価¥28,800▶特価¥20,500
◆CZ-249GSD CANVAS PRO68K………定価¥29,800▶特価¥22,000
◆CZ-251BSD Hyper word………………定価¥39,800▶特価¥29,400
◆CZ-253BSD CARD PRO68K Ver.2.0··定価¥29,800▶特価¥22,700
◆CZ-257CSD Communication PRO68K Ver.2.0····定価¥19,800▶特価¥15,300
◆CZ-258BSD Teleportion PRO68K……定価¥22,800▶特価¥16,900
◆CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver.2.0定価¥28,800▶特価¥21,200
◆CZ-263GWD Easypaint SX-68K………定価¥12,800▶特価¥ 9,800
◆CZ-264GWD Easydraw SX-68K………定価¥19,800▶特価¥15,300
◆CZ-265HSD New Print Shop Ver.2.0··定価¥20,000▶特価¥15,400
◆CZ-266BSD Press Conductor PRO68K……定価¥28,800▶特価¥22,000
◆CZ-267BSD CHART PRO68K…………定価¥38,000▶特価¥29,800
◆CZ-271BWD EG-Word…………………定価¥59,800▶特価¥44,900
◆CZ-272CWD Communication SX68K···定価¥19,800▶特価¥14,500
◆CZ-275MWD SOUND SX68K……………定価¥15,800▶特価¥11,500
◆CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver.2.4…………定価¥35,800▶特価¥25,600
◆CZ-286BSD BUSINESS PRO68K……定価¥28,000▶特価¥20,500
◆CZ-288LWD開発キット(workroom)……定価¥39,800▶特価¥29,700
◆CZ-289TWD開発キット用ツール集………定価¥12,800▶特価¥ 9,600
◆CZ-290TWD SX-WINDOWディスクアクセサリー集……定価¥14,800▶特価¥11,500
◆CZ-294SS(5')/SSC(3.5') SX-WINDOW Ver.3.0···定価¥19,800▶特価¥15,200
◆CZ-295LSD C-Compiler PRO68K Ver.2.1 NEW KIT定価¥44,800▶特価¥32,500
★ゲームソフト25%OFF!!(一部ソフト除く)

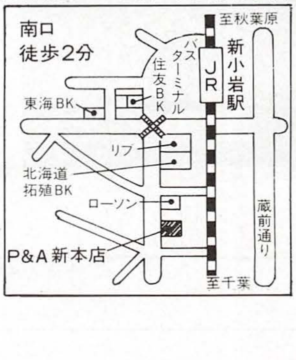
通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行　新小岩支店
普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

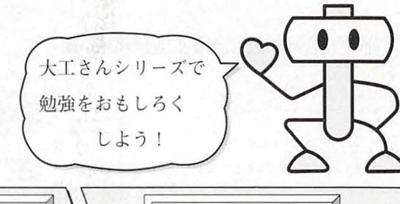
回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.9	3.9	4.9	5.2	8.2	11.0	15.3	20.1	25.9	33.7



※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

作っておぼえる！ 使っておぼえる！ 便利な勉強道具！

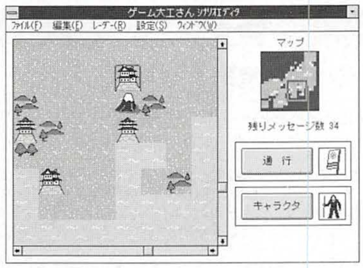
勉強大工さん



MS-Windows版
新発売

ゲーム大工さん for Windows

体験版をご希望の方はお電話でお申し込みください。



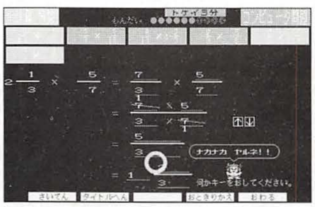
MSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

つくる
- 問題文作成
- 図形作成
- はげまし文作成
- キャラクター選択

つかう
- 出　題
- 採　点
- 成績記録
- 問題プリント

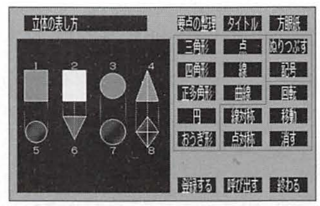
教科書や参考書から覚えたいことがらを入力すると、たちまち自分専用のドリルができあがります。

小学生用



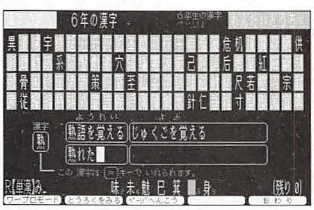
計算大工さん

小学校の1年生から6年生までに習う整数・小数・分数の四則計算が学習できます。1ケタ〜5ケタの指定、くり上がりくり下がりの指定、余りの有無の指定などの豊富なコースでトレーニング。また、問題の自動生成機能付きですから、何度でも繰り返して効果的な学習ができます。
学習コース：①〜④整数の計算⑤〜⑧小数の計算⑨〜⑫分数の計算



図形大工さん

マウスを使って楽しくスピーディーに、算数図形の様々な事柄を自然に学習することができます。作った図形で問題を作成することも可能です。また、1年生から6年生までに習う図形学習の要点が入っているので、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできます。
学習コース：①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる



漢字大工さん 読み方編 小学生版

読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できます。1年生から6年生の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがあります。学年別コースには基本データが入っています。また、内蔵のワープロの漢字には学年表示が付いた親切設計です。
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み
（常用漢字を対象とした中学生版もあります。）



漢字大工さん 書き方編 小学生版

部首エディターを使って、へん・つくりなどの部首を自分で登録します。登録した部首を組み合せて好きな漢字が作れ、その文字を問題として登録することができます。
他に1年生から6年生の学年別コースと書き誤りやすい漢字のコースがあります。
学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書き誤りやすい漢字
（常用漢字を対象とした中学生版もあります。）

中学生・高校生用



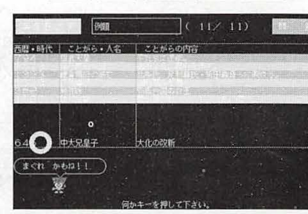
英語大工さん

単語や熟語、基本英文を暗記して覚えるためのツールです。大工さんシリーズならではの効果的な学習方法でスピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。また、基本英文では穴うめ方式の文法問題も作れます。
学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

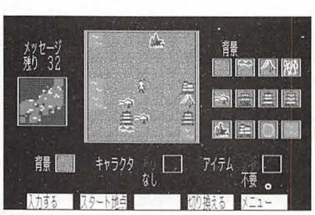
地理大工さん



歴史大工さん

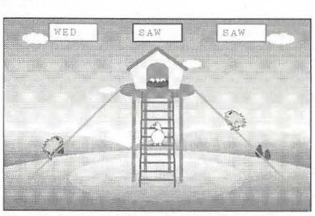


小・中・高・一般用



ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生まれたのがこのゲーム大工さんです。絵をつくり、マップをつくり、データを組み合わせてシナリオをつくります。創る楽しさ、完成の喜びを体験できることでしょう。
機能：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録④ゲームディスク作成



マザーダックタイピング

軽快なBGMときれいな画面でタイピングレッスンをゲーム感覚で行い、楽しみながらタイプ上手になれます。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがあります。10名までの氏名登録によって、いままでの成績を保存できます。また、練習したい単語を問題データとして登録することも可能です。

大工さんシリーズ一覧

ソフト名	対象	定価	学校版定価
計算大工さん	小	¥8,000	¥80,000
図形大工さん	小	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん読み方編小学生版	小	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん書き方編小学生版	小	¥8,000	¥80,000
英語大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
地理大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
歴史大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
国語大工さん	中高	¥8,000	¥80,000
数学大工さん図形グラフ編	中	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん読み方編中学生版	中高	¥8,000	¥80,000
漢字大工さん書き方編中学生版	中高	¥8,000	¥80,000
ゲーム大工さん	小中高一般	¥8,000	¥80,000
マザーダックタイピング	小中高一般	¥8,000	¥80,000
ゲーム大工さん for Windows	小中高一般	¥9,700	¥97,000

対応機種
PC-9801,9821シリーズ
PC-286,386,486シリーズ

構成
5"2HD or 3.5"2HD
およびマニュアル

学校版は校内利用であれば、自由にコピーができます。お求めの際は、予め学校名をお申し出ください。

カタログ・デモ版
ハガキ、FAX、電話でご請求下さい。（無料）
（本誌名・機種名・電話・職業・メディア［3.5 or 5］を必ずご記入下さい。）
購入申込
ハガキ、FAX、電話でご注文ください。または全国販売店に。
常備店＝秋葉原：ヤマギワ、ラオックスコンピュータ館、池袋：ニック、渋谷：J&P、大阪日本橋：J&Pテクノランド
なお、当社に直接ご注文の場合は、即日または翌日に発送致します。
お試しいただけます
NECの秋葉原C&Cセンター、ソフトラボ大阪、神戸サントピア

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
TEL 03-3981-7822　FAX 03-5992-0731

★注目周辺機器シリーズ★

マルチメディア環境の必需品

持っているのがあたりまえ？

第3弾

だから後悔しない製品選びを！

大容量ハードディスク

「最近のソフトウエアの新製品は，みんなWindows対応で，要ハードディスクのものばかりだなぁ」　そんなふうになげいている人はいませんか？　でも，パソコンにとってハードディスクはもう“あたりまえ”なのです。どのパソコンにもフロッピー・ドライブが付いているように，新製品のパソコンには当然のようにハードディスクが標準装備されているのが現状です。まだハードディスクを持っていない人は，これを機会にぜひ購入を検討してください。パソコンの使いかたが，必ず広がるはずです。

外付タイプ

接続のしかたがたくさんあるハードディスクの中で，一般的なのがこの“外付”タイプです。パソコン本体とは，SCSI(スカジー)と呼ばれる方式で接続されます(SCSI端子がないパソコンでは，拡張スロットにSCSIインターフェース・ボードを挿入して使うことになる)。

内蔵タイプとくらべて価格が少々割高になりますが，パソコン本体がちがっても使うことができるという，汎用性が高いのが最大のメリットでしょう。また，SCSIでデイジー・チェーン接続(一つのSCSIコネクタで直列につないでいくこと）することにより，手軽にハードディスクやMO(光磁気)ドライブ，CD-ROMドライブの増設が可能になります。



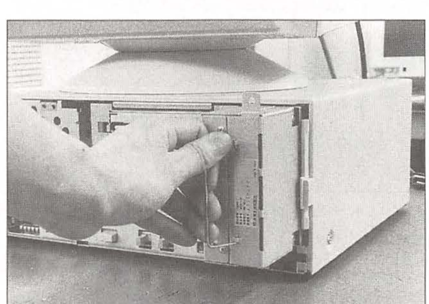
▲SCSIコネクタがあれば，ケーブルをつなぐだけで済むから接続は簡単だ！

内蔵タイプ

パソコン本体のカバーを外し，その内部にハードディスクを増設します。まれにSCSI接続することもありますが，ほとんどがIDE(アイディイー)と呼ばれる方式で接続されます。

SCSIとくらべると，IDEはハードディスクを2台までしか接続できないという欠点があります。しかし，安価に製造できるというメリットがあり，300Mバイトクラスでも定価が5万円を切る製品も登場しているようです。現在発売されているハードディスク内蔵モデルのパソコン本体は，ほとんどこのIDE内蔵タイプを使っているようです。

98では，PC-9821Aシリーズと，PC-9821B／9801Bシリーズ用にわけて，IDE内蔵ハードディスクが発売されています。



▲挿入するだけのタイプと，ファイル・ベイのように内部コネクタも接続するタイプがある

ノートパック・タイプ

持ち歩くことができるノート・パソコンでも，ハードディスクは必需品になりつつあります。どのメーカーも，消費電力を抑えるような製品作りがなされているようです。

ハードディスク専用スロットに挿入して使う“ノートパック”タイプは，ほとんどがIDEで接続されています。ただし，同じPC-98シリーズでも，NECとエプソンでは流用がきかないので注意しましょう。

98MULTiでは，内蔵ハードディスクにこのノートパック・タイプを採用していて，手軽にノート・パソコンとデータ交換ができるようになっています。ノート・パソコンはハードディスクの増設ができないので，なるべく大きな容量のものを選ぶようにしましょう。



▲ハードディスク専用スロットに挿入するだけという，非常に簡単な接続だ

注目周辺機器シリーズ
ハードディスク

NEC PC-9801/9821 EPSONPCシリーズ

外付タイプは高速性に注目！

「内蔵ハードディスクがサポートされていない」「これからパソコン本体を買い替える予定がある」「ハードディスクの残り容量がなくなったから増設したい」，この条件にあてはまる人には，外付ハードディスクの購入をおすすめします。

まずは“予算があまりない人”に贈る，実売価格5万円以下の外付ハードディスクを紹介しましょう。パソコン販売店プロ・アドバイザー11人によるアンケートでは，つぎの機種に人気が集中しました。

●実売5万円以下の外付人気No.1
緑電子『NOVAII V2-200-4F』価格79,800円

NOVAIIシリーズは，その“コンパクトさ”が魅力の製品です。10枚組3.5インチ・フロッピー・ケースの奥行きを，少し伸ばしたくらいのサイズを実現しています。小さくてもその実力は高く，標準添付されている新開発のSCSIインターフェース・ボード『MDC-554LF』と組み合わせることで，MDバスマチック転送を使った高速アクセスを可能にしています(200Mバイトの記録容量を持つ『NOVA II V2-200-4F』で，平均シーク時間12ms)。付属ユーティリティ・ソフトも豊富で，アドバイザーからも「安価で高性能，初心者にとくにおすすめ」という声があがっているようです。NOVA IIのラインナップは他にも，340Mバイトの『V2-340-4F』(価格108,000円)，520Mバイトの『V2-520-4F』(価格138,000円)がそろっていて，SCSIインターフェース・ボードが必要ない場合はそれぞれ10,000円を引いた価格となっています。

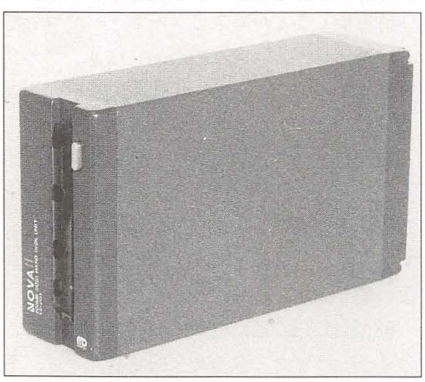
つぎに紹介するのは，実売価格10万円以下の“1ランク上のハードディスク”です。プロ・アドバイザーの支持を得たのは，つぎの機種です。

●実売10万円以下の外付人気No.1
アイシーエム『SG-540-DB』価格138,000円

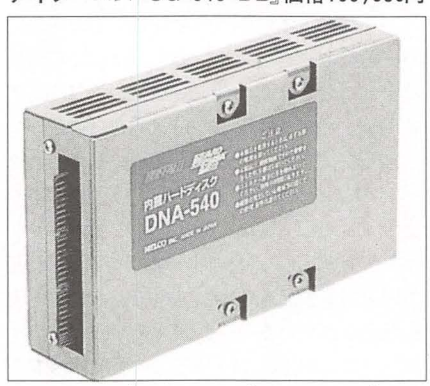
SG-540-DBは，約514Mバイトの記録容量を持ち，超高速インターフェース『IF-2771』を標準添付していることが最大の特徴です。これはSCSIの上位互換規格である“SCSI-2”をサポートし，専用のSCSIコントローラを搭載することで高速転送を実現しています（転送方式は最高速といわれるバスマスタを採用)。ドライブ本体も，平均シーク時間が13ms，キャッシュ・メモリも128kバイトを持っていますので，「とにかく速いハードディスクを！」という人にもおすすめできます。また，記録容量が約325Mバイトの『SG-340-DB』(価格99,800円）も用意されていて，同様な高速転送の性能を持っています。

内蔵ハードディスクは安さがウリ！

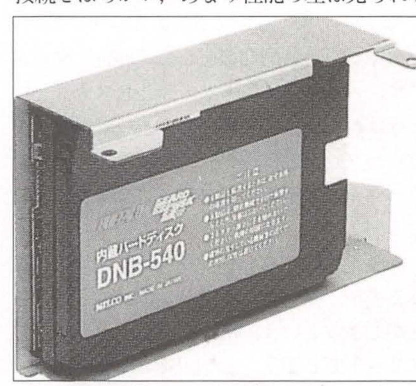
現在では，内蔵ハードディスクはほとんどがIDE接続方式をとっています。そのため，SCSI接続とはちがい，あまり性能の差は見られな



▲緑電子『NOVAII V2-200-4F』
(価格79,800円)



▲メルコ『DNA-540』(価格72,000円)



▲メルコ『DNB-540』(価格69,800円)

プロ・アドバイザーが語るチェック・ポイント



SRG STAND-BY
東京1号店
辻 勝彦さん

FM TOWNSユーザーには，安定した品質のハードディスクで定評のあるロジテックの『SHD-FMX』シリーズがおすすめです。また，FM TOWNS IIMX／MA／ME／HR／HGには，内蔵タイプの『LHD-FM』シリーズもありますので，ぜひハードディスクを増設してWindowsの世界に触れてみてください。



システック　3号店
藤井 規宇さん

ハードディスクは，パーソナル・マルチメディア制作のためにもぜひ用意しておきたい必需品ですね。ビデオ・キャプチャやPCMサンプリングでは，容量の大きさも大切ですが，スピードも重要な要素です。ちなみに，FM TOWNSのハードディスクは現在メーカーがドライブを変更中で，品薄気味のようです。



ソフマップ　1号店Chicago
上村 信一さん

増設メモリを発売していることで有名なメーカーであるメルコから，非常に低価格な内蔵ハードディスクが発売されました。内蔵のメリットを生かした，安価かつ大容量という製品になっていますので，非常に売れています。今，イチ押しでおすすめできるのはコレですね。

くなっているようです。

98の内蔵ハードディスクは，NECやエプソン，またその機種によって専用のものが用意されているので，まちがわないように注意しなければなりません。

まずはじめに紹介するのは，PC-9821Aシリーズ（Ap2／As2／Ap／As／Ae）対応の内蔵ハードディスクです。

●PC-9821Aシリーズの内蔵人気No.1
メルコ『DNA-540』価格72,000円

増設メモリで定評のあるメルコが，ハードディスク業界に参入した第1弾の製品です。プロ・アドバイザーからは，「なんといっても安い！」という声が数多くあがっているようです。記録容量が340Mバイトの『DNA-340』（価格47,000円）と540Mバイトの『DNA-540』（価格72,000円）の2種類が用意されていて，平均シーク時間はそれぞれ14ms，12msと高速アクセスが可能です。Windowsでの利用を考えて，効率のよいメモリ環境を設定できるソフトウエア『MELWARE for Windows』が付属しているのも，メモリ・メーカーらしい気配りといえるでしょう。

つぎに，PC-9821B／9801Bシリーズ（9821Bp／Bs／Be，9801BA2／BS2／BX2／BA／BS／BX）対応の内蔵ハードディスクを紹介しましょう。

●PC-9821B／9801Bシリーズの内蔵人気No.1
メルコ『DNB-540』価格69,800円

やはり，メルコから新発売された内蔵ハードディスクに，プロ・アドバイザーの人気が集中しました。価格はDNAシリーズより少し安く，記録容量が340Mバイトの『DNB-340』が価格44,800円，540Mバイトの『DNB-540』が価格69,800円となっています（平均シーク時間はそれぞれ14ms，12ms）。DNAシリーズと同様に，MELWARE for Windowsが付属しています。



▲メルコ『DNN-340』（価格62,000円）

プロ・アドバイザーの意見からもわかるように，「内蔵ハードディスクの差はあまりないから，安いものを」という声が多数を占めています。ただし，いくら安いといっても，大切なデータを記録する媒体ですから，メーカー保証のある製品を選ぶようにしましょう。

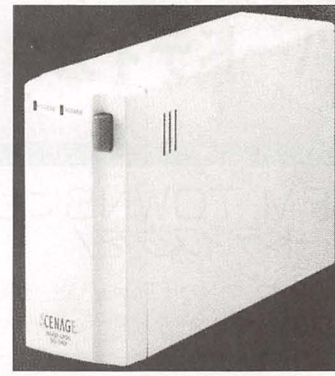
ノートパックはいろんな機種で使える！

IDE接続方式のノートパック・ハードディスクは，ノート・パソコンはもちろん，最近ではデスクトップ・パソコンでも使えるようになってきました。ノート・パソコンとデスクトップ・パソコンで同じハードディスクが使えるため，デスクトップでデータを作ってノートで持ち運び，人に見せるということもできるわけです（プレゼンなどが容易になる）。

その特徴は，小さいのでハードディスク単体で持ち運べることと，外付タイプとくらべると安価なことがあげられます。

まずはじめに紹介するのは，NEC 98NOTE（N／NV／NS／NS-L／NL／NL-Rをのぞく）と98MULTi（全機種）対応のノートパック・ハードディスクです。

●NECノートパックの人気No.1
メルコ『DNN-340』価格62,000円


▲アイシーエム『SG-540-DB』（価格138,000円）

ここでも，メルコの新製品がプロ・アドバイザーの支持を得ています。DNNシリーズは，記憶容量が340MバイトのDNN-340（平均シーク時間12ms）の他にも，250Mバイトの『DNN-250』（価格48,000円，平均シーク時間13ms），500Mバイトの『DNN-500』（価格92,000円，平均シーク時間12ms）というラインナップがそろっています。また，ロジテックのノートパック・ハードディスク『LHD-NSシリーズ』も，かなりの人気を集めています。

エプソンのノート・パソコン（386NOTE AE／AR，486NOTE AS）とデスクトップ・パソコン（PC-486HX／HG／SE／SR）の両方に対応しているノートパック・ハードディスクの人気も，やはりメルコの新製品に集まりました。

●エプソン・ノートパックの人気No.1
メルコ『DEN-340』価格62,000円

メルコのハードディスクには，全製品にMELWARE for Windowsと，各種周辺機器のセットアップを手軽に設定するソフトウエア『インストーラ起動ユーティリティ』が付属しています。その他では，アイシーエムの『Pack EVシリーズ』にも根強い支持が見られるようです。

プロ・アドバイザーが語るチェック・ポイント



T・ZONE　本店
鈴木 智 さん

最近のパソコン本体は，はじめからハードディスクにMS-DOSやWindows3.1をインストールしているモデルが多くなっています。Windowsをはじめようと思っている人は，予算があるなら思い切ってハードディスク付きのパソコン本体を買い替えることをおすすめしますよ。



ツクモ　パソコン本店
荒井 貞博 さん

ハードディスクの性能自体は，現在ではどのメーカーもそれほど変わりはなくなっているようです。価格やデザインで選ぶのもいいかもしれません。エプソンのPC-486HX／HGを持っている人は，純正品の内蔵ハードディスク『PCSHD200A』がおすすめです。PCI対応のSCSI-2なので，その速さは保証付きです。



日本マイコン流通センター
渋谷駅前店
香遠 英俊 さん

現在100Mバイト以下のハードディスクを使っている人は，ぜひ買い替えや増設を検討してください。アクセス速度も向上しますから，Windowsや一太郎Ver.5も快適に使うことができますよ。TOWNSやX68ユーザーには，日本アルトスの『Birth-500fx』を超特価で販売していますので，おすすめです。

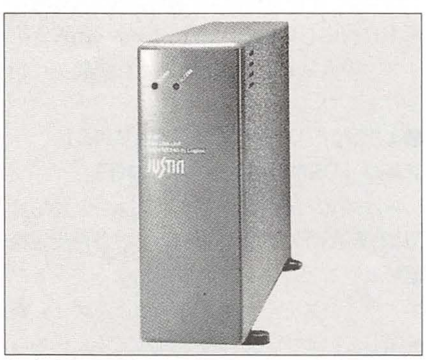
注目周辺機器シリーズ
ハードディスク HDD

FM TOWNS その他パソコン

FM TOWNSにもハードディスクを！

独自基本ソフトの『Towsn OS』を使い，CD-ROMからソフトを起動することができるFM TOWNS。マルチメディア・パソコンといわれているわりには，ハードディスクの普及率はそれほど高くないようです。しかし，これからは“Windowsでのマルチメディア”が主流になりますから，FM TOWNSユーザーもぜひハードディスク環境を手に入れてください。

FM TOWNSは，最近の機種ならSCSIコネクタが標準で装備されています。そのため，98のように“ハードディスクとSCSIインターフェースのペアで購入する”ということを気にする必要はありません。ハードディスク・ドライブとSCSIケーブルを購入すれば，外付ハードディスクとして使用することができるのです。



▲ロジテック『LHD-FM240K』（価格79,800円）

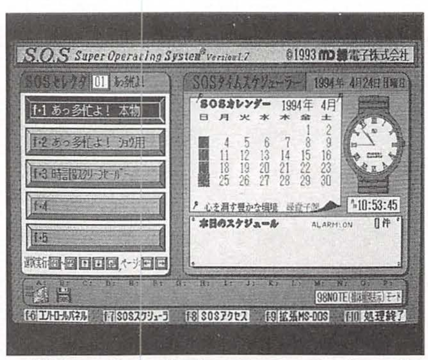
プロ・アドバイザーの人気を集めたのは，つぎの機種になりました。

●FM TOWNSの外付人気No.1
ロジテック『SHD-FMX240』価格79,800円

記憶容量が233MバイトのSHD-FMX240は，平均アクセス時間13ms，キャッシュ・メモリが128kバイトという高速アクセスを実現するスペックを持っています。標準ではSCSIケーブルは付属していませんので，オプションの『CB-50HR-010』（価格8,000円）を使うことでFM TOWNSとの接続が可能になります。

また，このハードディスクはX68000／030シリーズでも使用することができます。ただし，X68側にSCSIコネクタがない場合は，SCSIインターフェース・ボード必要になります。

最近のFM TOWNSはハードディスクを内蔵することができ，FM TOWNSIIモデルMX／MA／ME／HR／HGなら，つぎの人気ハードディスクが内蔵可能になります。



▲緑電子ではハードディスク・ユーティリティ『S.O.S』を標準添付している

●FM TOWNSの内蔵人気No.1
ロジテック『LHD-FM240K』価格79,800円

記録容量は234Mバイトで，平均アクセス時間，キャッシュ・メモリ共にSHD-FMX 240と同じスペックを持っています。

DOS／Vパソコンと Macintoshは？

DOS／VパソコンとMacintoshは，どちらも“ハードディスクはあたりまえ”という環境で動作しています。発売されているパソコン本体を見ても，ほとんどすべてがハードディスクを内蔵しています。

そのため，内蔵ハードディスクの容量がたりなくなったときには，SCSIで外付ハードディスクを増設する，ということになります。海外製品を含めると，星の数ほど周辺機器がそろっている状況なので，プロ・アドバイザーのアンケートを見ても，とくにどの機種がいいということはありません。「増設時にパソコンの環境を含めて相談してほしい」という意見が多いようです。

付属ユーティリティ・ソフトにも注目！

ハードディスクを購入したら，MS-DOSなどシステムの組み込みや，アプリケーションの登録など，初心者にはやっかいな問題がでてくることがあります。そんなときに役立つのが，ハードディスクに付属しているユーティリティ・ソフト。どんなソフトが付いてくるのか，事前にチェックするのも忘れないようにしましょう。

プロ・アドバイザーが語るチェック・ポイント



P&A
中嶋 渡さん

ハードディスクの主流は，現在340~540Mバイトになってきていますね。ハードディスクを購入したら，必ず安定した場所に設置するようにしてください。ハードディスクは振動に非常に弱いものなのです。アクセス中は，ちょっとしたショックでもデータが壊れたりすることがありますので注意が必要です。



PC work shop
高橋 直文さん

Windowsを使うなら，大容量&高速タイプのハードディスクでその使い勝手は大きくちがってきます。アイシーエムの『SG-540-DB』は，SCSI-2インターフェース・ボード『IF-2771』を使って高速バスマスタ転送が可能で，人気が高いようですね。1ランク下の，定価で10万円を切っている『SG-340-DB』もおすすめです。



Freetime
矢沢 秋夫さん

98シリーズの内蔵ハードディスクは非常に安くなってきていますが，パソコン本体の買い替えを予定しているときは，やはり外付タイプをおすすめします。それまで使っていた環境が，そのまま使用できるというメリットがありますね。今なら，緑電子の『NOVAII V2-200-4F』が安価でおすすめです。

注目周辺機器シリーズ
ハードディスク
HDD

プロ・アドバイザーに会える 11のパソコン・ショップ

SRG STAND-BY ●東京1号店●
〠101東京都千代田区外神田1-6-6
☎03-3258-8955
営業時間：AM11:00～PM7:00　無休

シスペック ●3号店●
〠101東京都千代田区外神田1-7-14
☎03-3257-6331
営業時間：AM10:00～PM7:00　無休

ソフマップ ●1号店Chicago●
〠101東京都千代田区外神田1-10-8
☎03-3253-9400
営業時間：AM10:30（休日10:00）～PM8:00（休日7:00）　無休

ツクモ ●パソコン本店●
〠101東京都千代田区外神田1-9-7
☎03-3253-5599
営業時間：AM10:00～PM7:00
定休日：木曜

T・ZONE ●本店●
〠101東京都千代田区外神田4-4-1
☎03-3257-2690
営業時間：AM10:30～PM7:30　無休

日本マイコン流通センター ●渋谷駅前店●
〠150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
☎03-3463-4455
営業時間：AM10:00～PM7:00　無休

P&A
〠124東京都葛飾区新小岩2-2-20
☎03-3651-0148
営業時間：AM10:00～PM7:00（休日6:00）無休

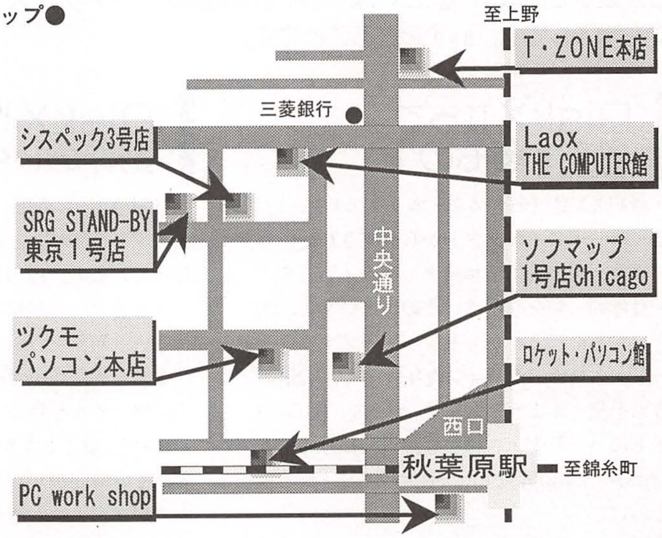
PC work shop
〠101東京都千代田区外神田1-15-16
ラジオ会館6F
☎03-5295-1970
営業時間：AM11:00（土曜日曜10:00）～PM6:00　無休

Freetime
〠144東京都大田区西蒲田5-27-13
☎03-3739-8628
営業時間：AM10:00～PM7:00　定休日：火曜

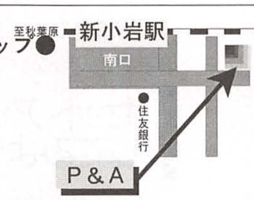
ラオックス ●THE COMPUTER館●
〠101東京都千代田区外神田1-7-6
☎03-5256-3111
営業時間：AM11:00（土日10:00）～PM9:00（休日7:00）　無休

ロケット ●パソコン館●
〠101東京都千代田区外神田1-4-6
☎03-3257-0003
営業時間：AM10:00～PM7:30　無休

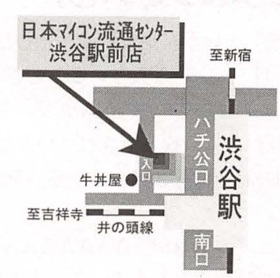
●秋葉原マップ●



●新小岩マップ●



●渋谷マップ●



●蒲田マップ●



プロ・アドバイザーが語るチェック・ポイント



ラオックス THE COMPUTER館
石川 彰広 さん

PC-98の外付では，緑電子の『NOVAII V2-200-4F』が安価で，初心者にもおすすめできます。すでにハードディスクを使っていて，新たに増設するときには，ティアックの『HDB-540H』が人気があるようです。実売で10万円を切っていて，非常にお買い得な製品ですね。



ロケット　パソコン館
橋本 光治 さん

Windowsを使う目的で，ハードディスクを増設しようと考えている人が多いでしょう。このときには，とにかく大容量のものを選ぶようにしてください。セットアップするだけでもMS-DOSで4Mバイト，Windowsで25Mバイトもかかりますし，スワップ・ファイルも考えると340Mバイト以上はほしいですね。

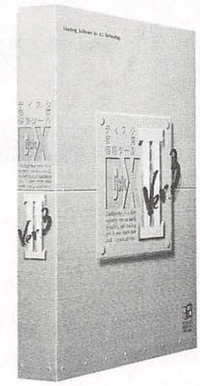
注目周辺機器シリーズ
ハードディスク
HDD

ハードディスク容量を簡単に2倍にする!

エー・アイ・ソフト

DiskXII Ver.3

価格12,800円



TEXT●
安部 理一郎

■対応機種
PC-9801(VM以降)/PC-9821シリーズ/PC-286/386/486シリーズ, MS-DOS3.1/3.3/5.0以上およびWindows3.0A/3.1の動作環境

■問い合わせ先
エー・アイ・ソフト(株)
〒182東京都調布市布田1-29-2ビルディング川口6F
☎0424-85-7517

せっかくハードディスクを買ったのはいいけれど, Windowsやアプリケーションを組み込んでいったら, あと数Mバイトしか残っていない…。これは, いくら大容量のハードディスクを購入しても, 必ず起きることです。

エー・アイ・ソフトから発売されているディスク圧縮ツール『DiskXII』が, このたびバージョン・アップしました。圧縮率や動作速度が向上した新バージョンを, さっそく紹介していきましょう。

DiskXIIって何をするもの?

『DiskXII(ディスク・エックス・ツー)』は, エー・アイ・ソフトから発売されている“ディスク容量倍増ユーティリティ”です。

具体的に何をやっているのかというと, 既存(もしくはこれからセットアップする)ハードディスクのドライブを圧縮して, 約2倍の容量を使えるようにします。つまり, 120Mバイトのハードディスクなら, 単純に考えても240Mバイトの容量として使用することができるわけです。

圧縮の考えかたはこうなっている!

“圧縮”という言葉がでてきましたが,「それって何?」という人もいることでしょう。簡単にいうと,「プログラムやデータ・ファイルの中身(とくに繰り返されている部分など)を, 別の記号に置き換える作業」を圧縮といいます。

たとえば, 中身が“AAAAAAA”というファイルがあるとします。そのままだと, このファイルの大きさは7バイトになりますが, 圧縮プログラムを使って“Aが7個”という意味にすれば, ファイル・サイズは格段に小さくなるはずです。

この作業を「圧縮」といい, もとのデータにもどす作業を「展開(もしくは解凍, 伸張)」といいます。

DiskXIIの動作のしくみ

DiskXIIは, MS-DOSの管理上では「デバイス・ドライバ」という形式のプログラムになっています。つまり, メモリに常駐して, ディスク・アクセスが起こるたびに圧縮と展開を行ない, MS-DOSにデータを引き渡します。

このため, ユーザーは何も意識することなく, ファイルを扱うことができます。

ただし, ごくわずかですがファイルを圧縮/展開する時間がかかるので, ディスク・アクセスが通常よりも遅くなります。しかし, 最近のCPUやハードディスクは, ひと昔まえとくらべて非常に高速になっているので, ほとんど気にならないでしょう。

セットアップしてみよう!

DiskXIIのパッケージを開けると, ユーザーズ・マニュアルと, フロッピーディスクが2枚入っています。

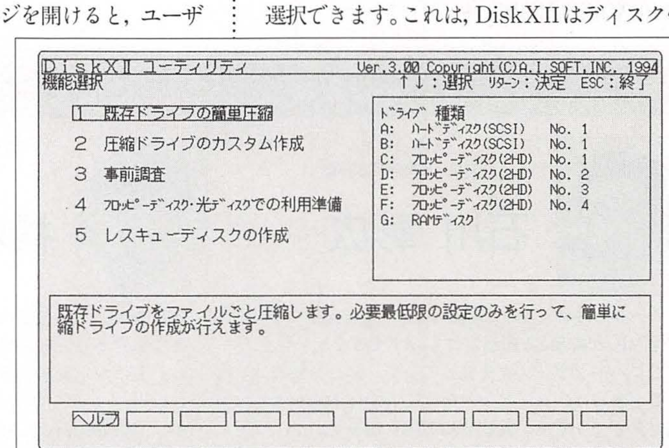
まず最初にMS-DOSを起動して, ドライブ1にDiskXIIのシステム・ディスクを入れます。そしてMS-DOSのプロンプトから“DXINST”と入力すると, DiskXIIのインストーラが起動します(写真1)。このとき, サード・パーティ製の“melcach”などのディスク・キャッシュは, インストール時にDiskXIIのさまたげになるので, “config.sys”を書き換えるなどして, キャッシュを切っておくことが必要です。インストールが終了したら, キャッシュをもどしておきましょう。

画面の指示にしたがって, インストール先ドライブとインストール先ディレクトリを設定します。ここでは, まだ圧縮対象ドライブの設定ではないので, 現在使っているシステムの起動ドライブに設定しておくとよいでしょう。

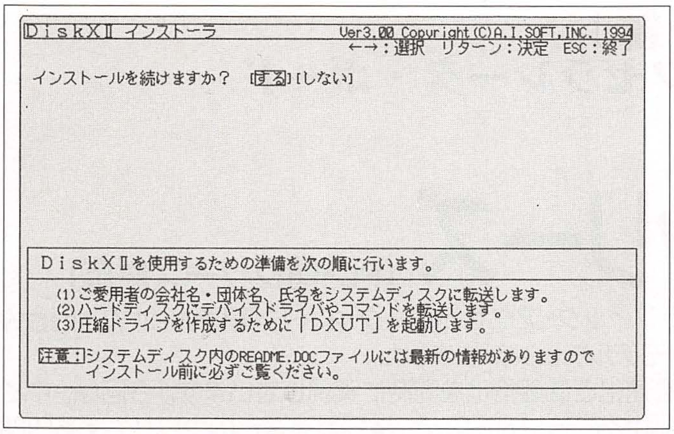
インストールが終了すると, ユーティリティ・ソフトのDXUTが起動します(写真2)。

はじめはメニューのうち,「1 既存ドライブの簡単圧縮」を選びましょう。圧縮可能なドライブ一覧から希望のドライブを選択すると, 今度は作成方法の指定となります。

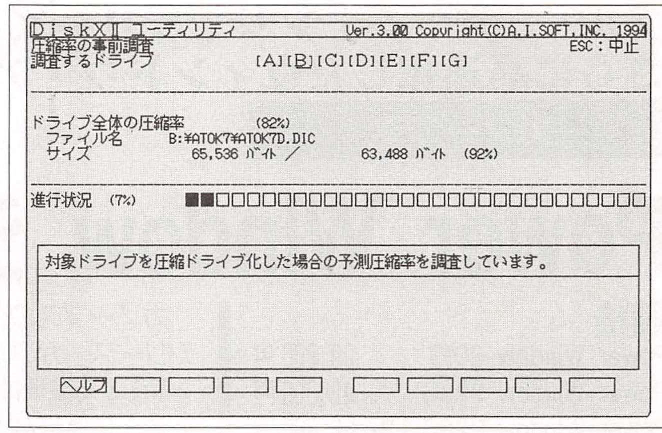
DiskXIIでは, 標準設定, 速度優先, 圧縮率優先, カスタム作成と, 四つの圧縮程度が選択できます。これは, DiskXIIはディスク・



《写真1》README.DOCファイルにも忘れずに目をとおしておこう



《写真2》まずは「既存ドライブの簡単圧縮」を選択



《写真3》圧縮率の事前調査で，もっとも適した設定を選ぶ

アクセスが起こると，毎回データを圧縮／展開するので，ひんぱんにアクセスするドライブ（システムやよく使うコマンドが入っているドライブ）と，データ専用（画像データや，文書ファイル）によって圧縮率を変化させたほうがメリットがあるからです。ひんぱんにアクセスするドライブには展開が速い（＝解読に時間のかからない）圧縮を，それほど使わないデータ・ドライブには高圧縮率で（＝解読に少し時間がかかるが，そのかわりファイル・サイズをさらに小さくできる），というように使いわけることができるのです。目的にあわせて，比率を変えるとよいでしょう。

比率を設定すれば，DiskXIIが対象ドライブの事前調査をはじめます（**写真3**）。事前調査の段階で，DiskXIIにとってつごうの悪いアプリケーションがあると表示されるので，マニュアルにしたがって対処していくことが必要です。また，このとき予想圧縮率や既存ファイルの圧縮比も表示されます。

実際にどの程度まで圧縮されるかは，**第1表**を参照してください。この表での圧縮率とは，すでにハードディスクにあったファイルを圧縮した場合の圧縮率です。参考までに，編集部のハードディスク(約100メガバイト中，99メガバイト使用）を各モードで圧縮させてみました。やはり，圧縮率優先モードが一番圧縮率がよく，速度優先モードが一番効率が悪い(そのかわりスピードが速い)，という結果になっています。

予想圧縮率に満足できれば，いよいよ圧縮ドライブの作成です。圧縮が終了したら，MS-DOSを再起動します。DIRコマンドなどで，実際にハードディスクの容量が増えていることを確認してください。

このときには注意！

一般的な環境では，インストール作業から実際の運用まで，初心者でも安心して使用できるように作られています。ただ，ごくまれにインストールしたあと“config.sys”を他のアプリケーションなどによって書き換えられると，起動できなくなる場合があります。

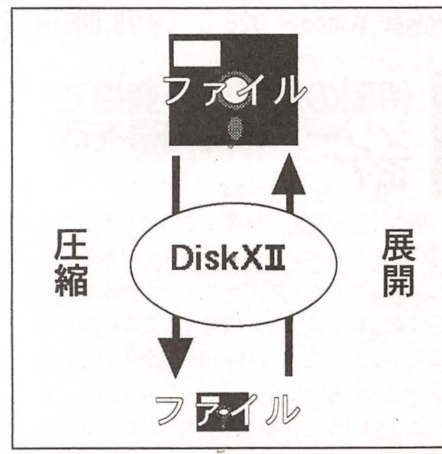
しかし，こんなときでもあわててはいけません。インストール時にレスキュー・ディスク（いつでもインストール前の状態にもどせるディスク）を作っておけば，つねにもとの状態に復帰できるので安心です。

また,圧縮されたドライブに対して，DiskXIIが登録されていない状態では，普通のDIRコマンドなどを使っても正常に表示されない場合があります。この状態を解消するために，圧縮ドライブ専用のコマンドが用意されています。レスキュー・ディスクと一緒に保管しておくとよいでしょう。

Ver.3では，Windowsの対応度を高めた改良がなされています。WindowsからDiskXIIの設定を変更したいときは，DXUTよりもグラフィカルに使えるWindows専用ユーティリティが付属しています。ハードディスクの容量を大きく使うWindowsには，もってこいのソフトといえます。

《第1表》圧縮のちがいでこんな差が生まれる

	クラスタ・サイズ	圧縮形式	サブ・ディレクトリも圧縮	高圧縮モード	圧縮比
標準	8	圧縮率優先	しない	オフ	73%
速度優先	4	速度優先	しない	オフ	88%
圧縮率優先	16	圧縮率優先	する	オン	57%



《第1図》DiskXIIの動作のしくみ

フロッピーディスクにも使える！

ここまで，ハードディスクでの運用を前提に話を進めてきましたが，DiskXIIはフロッピーディスクやMO(光磁気)ディスクにも使うことが可能となっています。1Mバイトほどしかないフロッピーディスク上でDiskXIIを使えば,今までディスク2枚で運用してきたシステムを,1枚に収めることもできるでしょう。

また，RAMドライブやRAMディスクでDiskXIIを使用することも可能です。ふだん自分のシステムを持ち歩く人や,1ドライブしかないノート・パソコンを使っている人には，うれしい機能といえるでしょう。

パーソナル・マルチメディア時代に入り，ハードディスクの容量はいくらあってもたりなくなってきました。「ハードディスク増設の予算がない」という人は，このDiskXIIにも注目してください。

フル・モデルチェンジでシリーズ一新！
さらに高速化したウィンドウ・アクセラレータ・ボード

カノープス

Power Window シリーズ（PC-98シリーズ対応）

価格

Power Window 801G	29,800円
Power Window 928G	46,800円
Power Window 928G LB	52,800円
Power Window 928 II	75,000円
Power Window 928 II LB	78,000円

カノープスのグラフィック・アクセラレータ・ボード『Power Window シリーズ』がフル・モデルチェンジしました。

新しい5機種は，高速化と低価格化を同時に実現しています。今回は，中でもとくに気になる低価格モデル『801G』と，業界最高速とのウワサもある『928 II LB』に焦点を当て，その性能をチェックしてみました。

TEXT●佐藤暢幸

■問い合わせ先
カノープス（株）テクニカル・サポート
☎078-992-6830
（月～金／13:00～16:00）

待望の新モデル登場でシリーズの価格帯を改正！

基本性能を超える解像度や色数を実現する『ウィンドウ・アクセラレータ』を装着すると，単にパソコンのグラフィック機能が強化されるだけではなく，描画に必要な時間を短縮することによって，Windows全体の処理速度の向上を実現します。そのため，同じパワーを持つCPUを搭載したパソコンの処理能力を比較した場合，『ウィンドウ・アクセラレータ』を使うか使わないかでは，大きな差がでてしまいます。

もはや，Windowsユーザーの必需品となりつつあるわけです。

『ウィンドウ・アクセラレータ』はたくさんのメーカーから発売されていますが，中でもカノープスの『Power Windowシリーズ』は，その高速描画能力に以前から注目を集めている製品です。

その『Power Windowシリーズ』がフル・モデルチェンジして新たに登場しました。

今回は，新しい『Power Windowシリーズ』の中から，エントリー・モデル『801G』とハイエンド・モデル『928II LB』を取りあげ，その性能を紹介します。

エントリー・モデルとしては十分すぎる高速性『801G』

5種類の新製品の中でも，エントリー・モデルとして低価格に設定されているのが『801G』（写真1）です。前シリーズの『801』の後継機にあたる『801G』は，価格を1万円近く抑えているのにも関わらず，ハードウエアとドライバ・ソフトの最適化によって，さらに10%～20%近く性能が向上しています。

アクセラレータ・チップには，おなじみS3社製の『86C801』を搭載し，この価格帯の製品群の中でははは最高レベルの高速表示を実現しています。解像度の最高限度として1,280×1,024ドットをサポートしているため，広い作業画面領域が欠かせない表計算やDTPなどの本格的なビジネス・ユースにも余裕で対処することが可能です。また，仮想スクリーン・モードを使えば，1,536×1,024ドット（16色）の超高解像度表示も可能です（第2表参照）。

640×400／640×480ドットにおいては，マルチメディア環境には欠かせないフルカラー表示もサポート。フォトCDを使ったフルカラー写真の表示や加工も可能になっています。

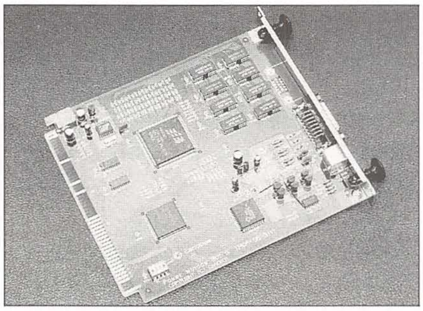
対応するスロット形状が標準98バスなので，NECのPC-98シリーズの他に，EPSON PCシリーズでも利用することができます。

"最高速"を提供する『928 II LB』

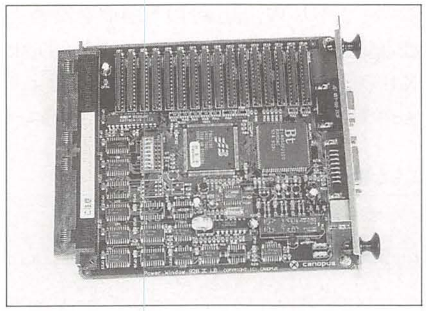
一方『928II LB』は，新Power Windowシリーズの98ローカル・バス対応のハイエンド・モデルとして登場しました（写真2）。

その最大の特徴は，なんといってもNEC PC-9821As2やAp2が装備しているローカルバスに対応した点です。これにより，CPUとのデータのやり取りが高速化され，驚異的な高速画面表示を実現しています（第1図参照）。

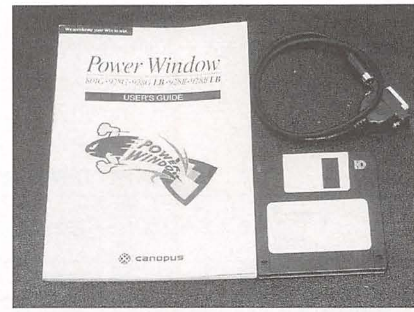
アクセラレータ・チップにはS3社製『86C928』を採用し，VRAMは大容量2Mバイトを標準



《写真1》エントリー・モデル『801G』。『801』の後継機で，価格を1万円近くダウンしたうれしい製品



《写真2》ハイエンド・モデル『928II LB』。このモデルはMatroxチップ搭載のボードやPower9000搭載のボードよりも速い！



《写真3》付属品は，マニュアルとケーブル1本，セットアップ・ディスクとPower Viewの体験版

《第1表》Power Windowシリーズの解像度と表示色能力表

解像度	640×400						640×480					
色数	16・256・32K・64K			16M			16・256・32K・64K			16M		
走査方式	98	Ni	NiFF	98	Ni	NiFF	SD	Ni	NiFF	SD	Ni	NiFF
水平同期(kHz)	24.8	31.5	37.9	24.8	31.5	37.9	26	31.5	37.9	26	31.5	37.9
垂直同期(Hz)	56	60	72	56	60	72	50	60	72	50	60	72
801G	○	○	○	●	●	—	○	○	○	●	●	—
928G・928G LB	○	○	○	○	○	—	○	○	○	△	△	—
928II・928II LB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

解像度	800×480		800×600								
色数	16・256・32K・64K	16M	16・256			32K・64K			16M		
走査方式	SD		Ni		NiFF	Ni		NiFF	Ni		NiFF
水平同期(kHz)	26		35.1	37.9	48.1	35.1	37.9	48.1	35.1	37.9	48.1
垂直同期(Hz)	50		56	60	72	56	60	72	56	60	72
801G	○	—	○	○	○	○	○	—	—	—	—
928G・928G LB	○	—	○	○	○	○	○	○	—	—	—
928II・928II LB	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

解像度	1,024×768						1,120×750	
色数	16・256			32K・64K			16・256	
走査方式	i	Ni	NiFF	i	Ni	NiFF	i	Ni
水平同期(kHz)	35.5	48.4	56.5	35.5	48.4	56.5	32.8	50
垂直同期(Hz)	86	60	70	86	60	70	80	60
801G	○	○	○	—	—	—	○	○
928G・928G LB	○	○	○	△	△	—	○	○
928II・928II LB	○	○	○	○	○	○	○	○

解像度	1,280×960						1,280×1,024						1,600×1,200
色数	16			256			16			256			16・256
走査方式	i	Ni		i	Ni		i	Ni		i	Ni		i
水平同期(kHz)	46	60	65	46	60	65	46	60	65	46	60	65	52
垂直同期(Hz)	90	55	60	90	55	60	90	55	60	90	55	60	80
801G	○	○	○	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—
928G・928G LB	○	○	○	△	△	△	○	○	○	△	△	△	△
928II・928II LB	—	—	—	○	○	○	—	—	—	○	○	○	○

32K:32,768色 .64K:65,536色 16M:1,677 万色
走査方式98: 98ノーマル，SD: スタンダードディスプレイモード，i:インタレース，Ni: ノンインタレース，NiFF: ノンインタレースフリッカフリー
○: 表示可能，△: VRAM拡張キット使用時に表示可能，—: 未対応，●: I/O 拡張ボックス使用時には16M 色使用不可

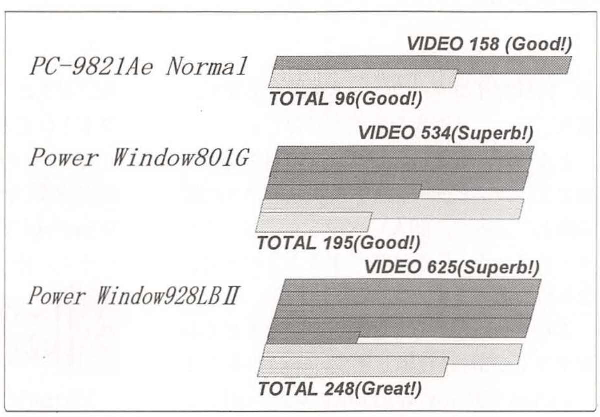
《第2表》Power Windowシリーズの特徴

製品名	搭載チップ	通常モード使用時		仮想スクリーン使用時	
		最大解像度（表示色）	最大表示色（解像度）	最大解像度（表示色）	最大表示色（解像度）
801G	86C801	1,280×1,024（16）	1,677万（640×480）	1,536×1,024（16）	65,536（800×600）
928G	86C928	1,280×1,024（16）	1,677万（640×480）	1,536×1,024（16）	65,536（800×600）
928G＋1M	86C928	1,280×1,024（16）	1,677万（640×400）	2,048×1,792（16）	1,677万（800×600）
928G LB	86C928	1,280×1,024（16）	1,677万（640×480）	1,536×1,024（16）	65,536（800×600）
928GLB＋1M	86C928	1,280×1,024（16）	1,677万（640×400）	2,048×1,792（16）	1,677万（800×600）
928II	86C928	1,280×1,024（256）	1,677万（800×600）	1,600×1,200（256）	1,677万（800×600）
928II LB	86C928	1,280×1,024（256）	1,677万（800×600）	1,600×1,200（256）	1,677万（800×600）

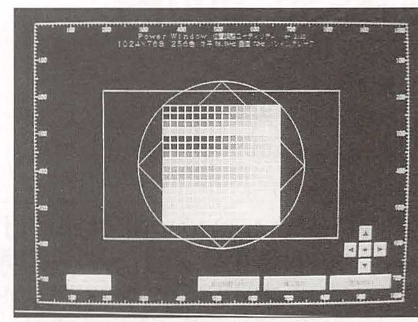
※＋1M→VRAM拡張キット928G-1M（価格16,000円）を拡張した場合
※仮想スクリーン→実際の画面サイズよりも大きな仮想画面をもち，マウスの操作によって高速スクロールを行なう仮想スクリーン・モードのこと。画面サイズの制限を超えた大きな画面を使うことが可能

で搭載。解像度は1,600×1,200を最高に，合計9種類のモードに対応しています。また，640×400，640×480はもちろん，800×600の高解像度時でもフルカラー表示が可能です（仮想スクリーン・モード使用時の解像度と表示色については**第2表**を参照）。

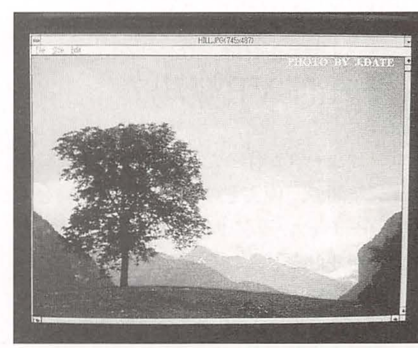
CADやDTPといった高解像度全画面にわたって全画面を書き換えるソフトを使用する場合など，928II LBは最速度の環境を提供してくれることまちがいなしです。



《第1図》801Gと同条件でのテスト結果。数値データはもちろん，その体感速度の向上は驚異的



《写真4》利用環境に最適な設定を簡単に行えることで定評のある“インストール＆セットアップ・プログラム”。写真は，画面表示テスト



《写真5》フルカラー画像ファイルの高速表示とファイル管理が行える『Power View体験版』。購入したその日にフルカラーの美しさを体験できる！

超簡単インストール！JPEG画像高速表示の体験版ソフトも付属

Power Windowsシリーズには，他に拡張しているボードとのI／Oポート・アドレスの競合を調べ，使用可能な設定を検索してくれるプログラムが付属（98標準バス用）しているため，ハードウエアに関する知識がなくてもシステムの設定をすることができます。また，『割り込み』や『拡張ROM空間』を使用していないため，ハードディスクやマウス，他のボードなどと競合が起こることもありません。気軽に，さまざまな環境において利用することができるわけです。

また，付属の“インストール＆セットアップ・プログラム”には，使用するディスプレイの表示テストと表示位置を実際に目で確かめながら設定できる便利な機能（**写真4**）が搭載されています。使用する解像度別に設定することができるため，解像度が変わるたびにディスプレイ側での表示位置設定といった面倒な作業から一気に解放されます。また，主要ディスプレイに関しては，あらかじめ表示可能な解像度や表示位置補正に関するデータが準備されているため，機種を選ぶだけで正しい環境で利用することが可能になります。

ハードウエア／ソフトウエア共に，簡単にインストールが可能になっているため，初心者でも難なく作業を進めることができるでしょう。

また，今回登場した5モデルには，フルカラーに対応した画像ファイルの高速表示とファイル管理が可能な高機能画像ファイル・ビューア『Power View』（価格9,800円）の体験版が付属しています。この『Power View』は，Windowsで扱うことができる各種フルカラー・ファイル形式をサポートしており，BMPファイル，TIFFファイル，Photo CDファイル（PCDファイル），JPEGファイルなどを扱うことが可能です。とくにJPEGファイルの伸張表示には，独自の技術を採用しているため，伸張時間を気にすることなく高速表示することができるようになっています（**写真5**）。

今回付属の体験版には，フルカラーのサンプル・ファイルも付属してくるため，Power Windowの実力をためすこともできるでしょう。

新Power Windowシリーズ5モデルは，どれも魅力的な特徴を持った優れたウィンドウ・アクセラレータ・ボードです。自分にピッタリのモデルを見つけだし，Windowsの環境向上や，マルチメディア体験へ積極的にチャレンジしてみてください。

パソコンが作りだす新しい世界

いま，このソフトがおもしろい！

パソコンでバーチャル・リアリティを体験！

『Virtus VR for Windows Ver.1.0J』

価格35,000円

■問い合わせ先
㈱ワークスゼブラ
☎0120-505-093

■対応環境
Windows 3.1以上
CPU386以上（486以上を推奨）
メモリ8Mバイト以上（10Mバイト以上推奨）

パソコンの可能性を広げるソフトを紹介するこのコーナー。その第3回目は，パソコンでバーチャル・リアリティを実現する『VirtusVR for Windows Ver.1.0J』を紹介します。
今まで高価な機材でしか体験できなかったバーチャル・リアリティですが，『Virtus VR for Windows Ver.1.0J』は，どんな“仮想現実”を見せてくれるのでしょうか？
その機能をチェックしてみましょう。

Virtus VR登場！

コンピュータが作ったリアルなシミュレーション空間で，現実そのものの疑似体験をする“バーチャル・リアリティ”。この言葉も今やすっかりおなじみになりました。

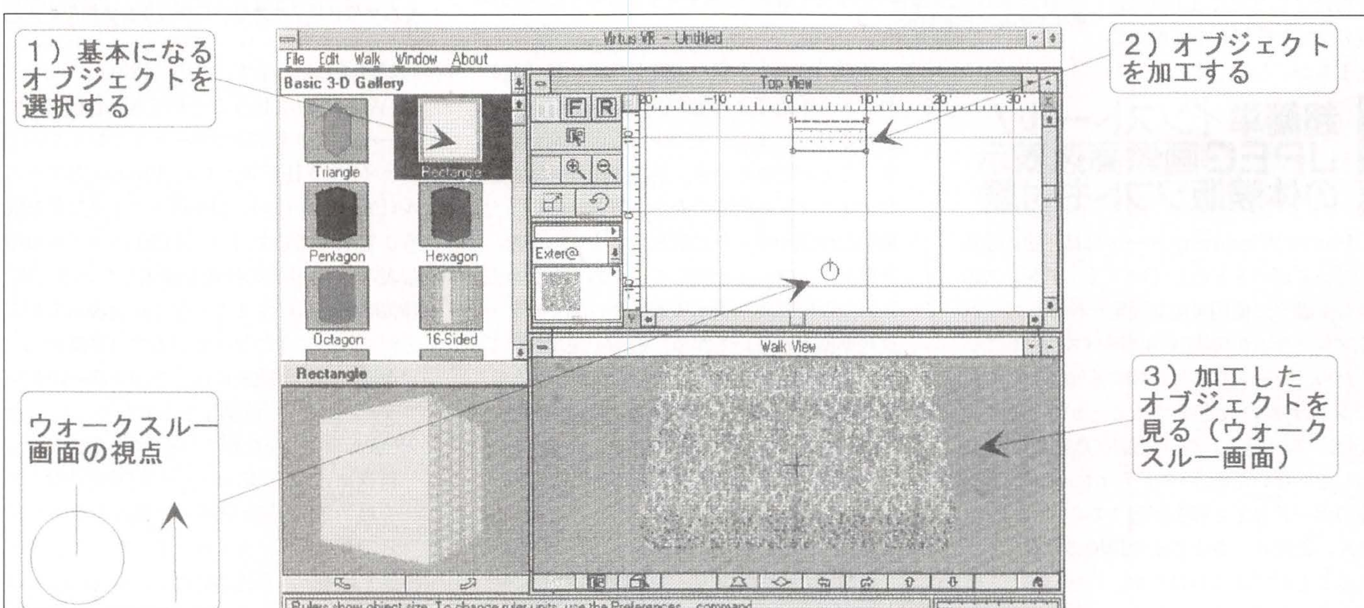
しかし，今まではこのバーチャル・リアリティを実現するためには，ワークステーション・クラスの処理能力を持ったコンピュータと，特殊なインターフェース装置が必要で，個人で使うには膨大な費用が必要でした。

ところが，近ごろのパソコンの処理能力の向上と，コンピュータ・グラフィックス技術の向上によって，個人レベルでも“バーチャル・リアリティ”を体験できることが可能になりつつあります。

そしてついに，そんな願いをかなえてくれるソフトが5月に登場します。今回紹介する『Virtus VR for Windows Ver.1.0J』こそ，まさに“仮想現実空間”を体験できるソフトといえるでしょう。今までの常識をくつがえし，パソコン上で，しかも手頃に“仮想現実空間”を再現してくれる『Virtus VR for Windows Ver.1.0J』(以下Virtus VR)。さっそく，使ってみることにしましょう。

作って楽しむ 体験して楽しむ

Virtus VRは「パソコン上でバーチャル・



《写真1》Virtus VRメイン画面。この画面ですべての操作が可能。もちろんそれぞれの画面を最大化することもできる

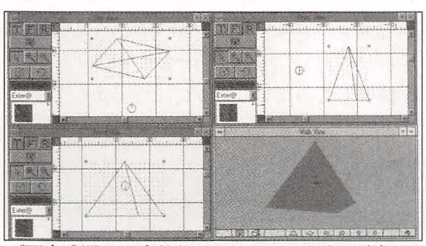
リアリティを“作る”，そしてそれを“体験する”ソフト」です。

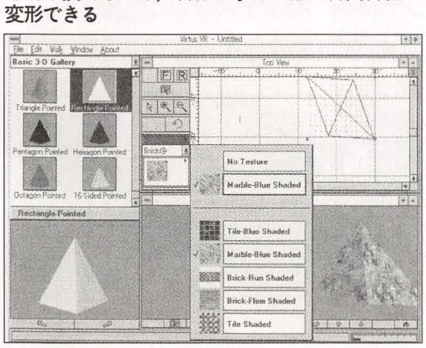
まずは，仮想現実空間を構成する物体（オブジェクト）を決め，立体物の作成（モデリング）を行ないます。本来この作業は，立体物が上下左右といった3次元的な角度から見て，どのような形をしているかを把握しながら進める必要があるわけですが，Virtus VRでは，実に簡単な操作で，しかもリアルタイムですばやく行なうことができます。感覚としては，ほとんどブロックや積み木を組み合わせる感じといってもいいでしょう。

そうして作った立体物をいくつも組み合わせ，仮想の3次元空間を作り上げていきます。これが，モデリングと呼ばれる作業の全貌です。

Virtus VRでは，ここで完成した３次元空間の中を，マウス操作で自由に動き回る（ウォーク・スルー）ことができます。これは，今までの3Dモデリング・ソフトにはなかった機能です。

このようにユーザーは，“バーチャル・リアリティ”を作る楽しみと体験する楽しみを味わうことができます。なお，Virtus VRには，あらかじめ作成してある仮想現実空間が七つ，サンプルとして登録されています。


《写真2》選んだ立体物の上面図，正面図，側面図を切り換えながら，自分が求める形に自由自在に変形できる


《写真3》レンガ，材木，タイルといった模様をはりつけ，本物の質感を演出するテクスチャ・マッピング

マウスでラクラク 3Dモデリング

Virtus VRの概要がわかったところで，“作る，体験する”の作業をもっとくわしく見てみましょう。

最初に行なうモデリング作業として，ここでは主に立体物の造作を行ないます。具体的な作業はつぎのようになります（**写真1**）。

①画面左上の“Virtusギャラリー”から必要な立体物を選ぶ

Virtusギャラリーには立方体や円すいといった立体物の他，人物や動物，家具，乗り物などたくさんの立体物があらかじめ用意されています。これらを組み合わせることによって，さまざまな世界を構築することができます。

②Virtusギャラリーから選びだした立体物を画面右上の“デザイン・ビュー”に配置し，加工する

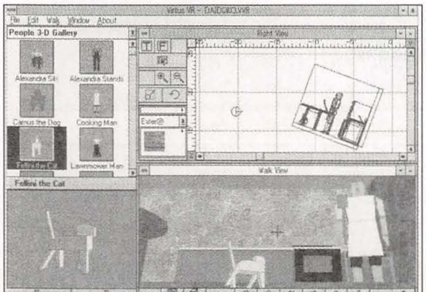
このデザイン・ビューでは，実にさまざまな加工が可能です。

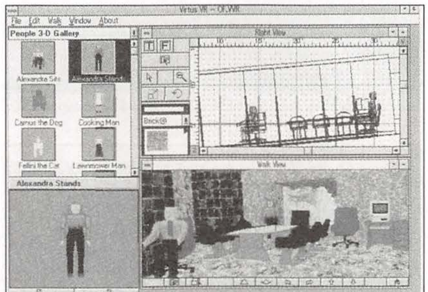
まず，立体物の上面図，正面図，側面図を切り換えながら，自分が求める形に自由に変形することができます（**写真2**）。もちろん，立方体のカラーも256色の中から自由に指定することができます。

また，“穴あけツール”や“窓サンプル”も準備されているので，大きさや角度の変更の他に，穴あけや表面加工も可能になっています。

そしてもう一つの特徴として，水面，レンガ，材木，タイルといった模様（テクスチャ）を，立体物の表面にはりつけて，本物の質感を演出する機能『テクスチャ・マッピング』も用意されています（**写真3**）。

テクスチャ・マッピングで使う模様は最初からいくつか登録されていますが，自分で作ったBMPファイルを追加登録することもできます。これを利用すれば，作った立体空間の質感を演出することもできるでしょう。


《写真4》用意されている立体物を使ってキッチンを作成。画面下には猫もいるぞ


《写真5》こちらはオフィス風景。大理石の立派なオフィスだ

③完成した立体物を，画面右下の『ウォーク・ビュー』で確認

実際に，どのような形／色で見えるのかを，『ウォーク・ビュー』（ウォーキング・スルー画面）でリアルタイムに確認することが可能です。『テクスチャ・マッピング』の結果を瞬時に確認できるというのは，他のソフトにはない優れた機能といってもいいでしょう。

こうして，①から③を繰り返し，自分だけの仮想の3次元空間を作りあげるのです。以上の操作はすべてマウスだけで行なう簡単操作ですから，3Dモデリング作業ははじめてという人でも，すぐにマスターできます。

しかも，Virtus VRには，最初からたくさんの立体物があらかじめ用意されているので，それをポンポンと配置するだけでも，立派な3次元空間を作ってしまうことも可能です（**写真4，写真5**）。

仮想現実空間を自由に歩く

仮想の3次元空間が完成したら，いよいよその世界を体験してみましょう。

Virtus VRは作り上げた仮想空間の中を，まるでフライト・シミュレータのように連続したスムーズな画面で自由自在に動き回ることができます。

移動するための操作は簡単です。画面の中心にある十字印の上をマウスでクリックすると前進，十字印の下なら後退，左右を押すことでそれぞれ左右方向に旋回します。キーボードのCTRLキーを押しながらマウスボタンを押すと上下の垂直移動と左右の水平移動，SHIFTキーを押しながらだと，飛行機のような上下方向の旋回が可能です。

このとき，パソコンの画面処理能力に合わせて描画密度を変えることで，移動処理にかかる時間を調節することもできます。標準ではテクスチャ・マッピングした状態，超高速ではオブジェクト／背景ともにワイヤ・フレームで描き移動速度をあげることが可能です。

それと同時に，表示される視野の広さを，広角レンズ，標準，望遠の3種類から選ぶことも可能で，場所を移動せずに視野を広げたりすることができます。これらの機能を利用すれば，本当にその空間にいるような，リアルな体験をすることができるのです。

使いかたいろいろ Virtus VR

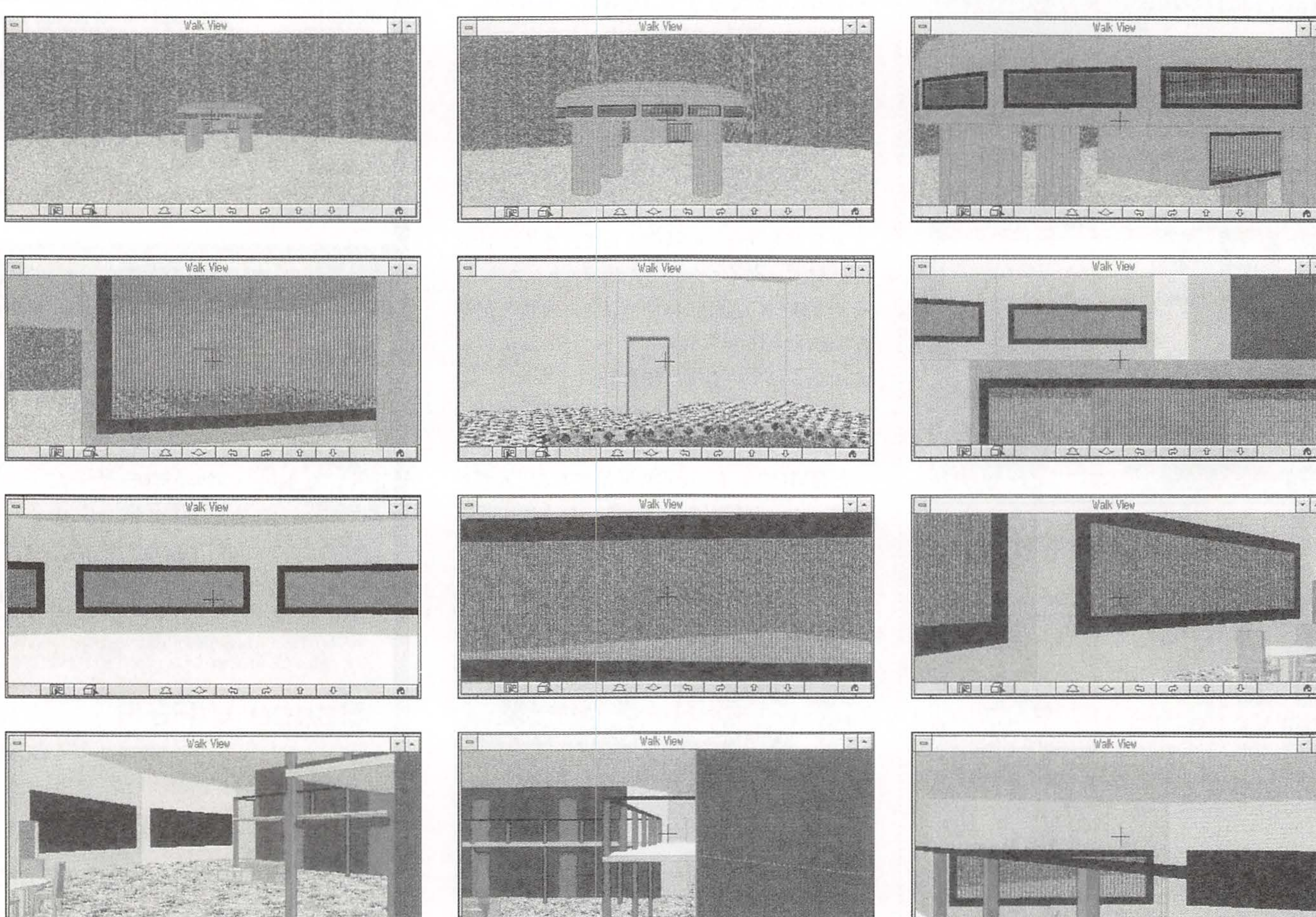
Virtus VRで仮想空間の中を動き回ったデータは，専用の動画映像として保存できますから，何度でも楽しむことができます。また，静止画ならBMPファイルに変換保存できるので，Video for Windowsなど，他のアプリケーションの素材としても利用することができます。

この他にもVirtus VRの使い道は，たくさん考えられます。

たとえば，住宅の間取りやインテリアのデザインなど，壁のサイズやカーペットの模様を変えたりして，効果的なデモンストレーションやプレゼンテーションに利用することもできるでしょう。

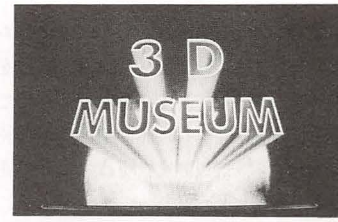
また，オリジナルの教材として学習に利用してみるのはどうでしょうか。Virtus VRで歴史的な建造物を作り，授業中その中を歩き回りながら説明すれば，生徒が注目することまちがいありません。

このVirtus VRは，今回紹介したWindows版と同時に，Macintosh版『Virtus VR for Macintosh Ver.1.0J』（価格35,000円）も発売中です。今秋にはプロユース向けのさらに高機能な『Virtus WalkThrough Pro Ver.1.0J』（価格150,000円）の発売も予定しているとのことです。みなさんもこれを機会に，自分のパソコンで"バーチャル・リアリティ"を体験してみてはいかがでしょうか。



《写真6》海底基地を探検してみよう

画面から飛びだす美しい映像！
ゴーグルをかければ誰でも3Dが楽しめる



PIONEER
レーザーアクティブ用3D対応ソフト＆ハード

『3D MUSEUM』 (MEGA-LD)
LD-ROM²版は今夏発売予定
価格12,621円

『3Dゴーグル』
価格10,000円

『3Dゴーグル・アダプタ』
価格5,000円



■問い合わせ先
パイオニア㈱お客様相談センター
☎03-3491-8181

レーザーアクティブを使って，迫力ある立体映像を体験できるソフトと関連機器が発売になりました。それが『3D MUSEUM』と『3D ゴーグル』です。現在，ちまたで流行しているランダム・ドット・ステレオグラムとはちがい，誰でも簡単に立体映像が楽しめるしくみになっています。

それでは，そのシステムがどのようなものなのか，さっそく紹介していくことにしましょう。

レーザーアクティブはこんなマシンだ！

レーザーアクティブは，システムのコアにあたるレーザーディスクの映像と音声に，インタラクティブ（双方向／対話）性を持たせることによって，ゲームや教育などに活用することができる新しいビジュアル・エンターテイメント・マシンです。

レーザーアクティブ対応のCLDプレーヤ『CLD-A100』（価格89,800円）に，つぎのようなコントロール・パックを組み合わせることにより，ゲームからカラオケまで楽しむことができます（写真1）。

●MEGA-LDパック『PAC-S1』（価格39,000円）
●LD-ROM²パック『PAC-N1』（価格39,000円）
●カラオケ・パック『PAC-K1』（価格20,000円）

『CD-I』や『3DOリアル』といったCD-ROMを採用したマシンにくらべると，レーザーディスクを採用したレーザーアクティブの扱える容量は大きく，CD-ROMマシンでは体験することのできない美しい映像を利用したビジュアル・ソフトを活用することができます。

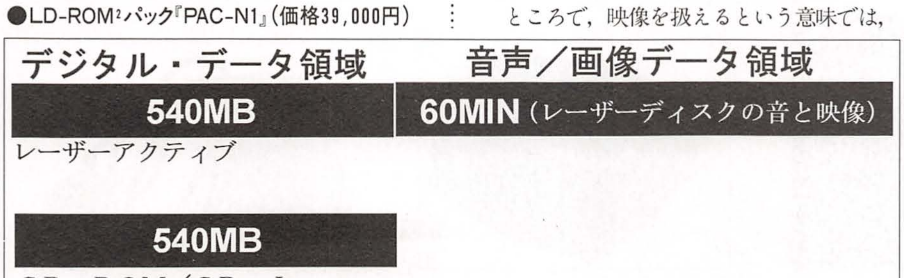
レーザーアクティブのフォーマットは，540Mバイトのデジタル・データ部分と，60分のアナログ映像とFM音声（Hi-Fi）のビジュアル・データ部分にわけられています。この内，デジタル・データ部分の540Mバイトは，12cmCD-ROMの全容量と同じ量で，レーザーアクティブではこの他に，60分のビジュアル・データを利用することができるわけです（第1図）。

ところで，映像を扱えるという意味では，現在，ビデオCDなどのようにCD-ROMから映像を再生するシステムも存在します。そこでは，音声／動画の圧縮伸張の規格として『MPEG規格』が採用されており，これからのCD-ROMを使った動画処理の主流となりつつあります。

もちろん，レーザーアクティブも同じ容量のデジタル・データを持つわけなので，将来的に『MPEG規格』にも対応するといった発展性に期待してもいいでしょう。

ちまたで流行の3D！？

雑誌や書籍，広告などで，第2図のようなグラフィックをみたことがあることと思います。



《第1図》レーザーアクティブのフォーマット



《写真1》レーザーアクティブに，MEGA-LDパック『PAC-S1』を装着したところ

これはランダム・ドット・ステレオグラム（RDS）と呼ばれるもので，両目の視差を錯覚によって合成させて立体視することのできる特殊なグラフィックです。見かたを体得してしまえば，特殊な機械を使わずに立体画像を楽しむことができます。

第2図の場合は，図の上にある二つの丸のうち，左目で見える左側の丸と，右目で見える右側の丸が重なるように（合計，丸は三つに見える）目の焦点を調節すると，ランダムな点だったグラフィックから形が浮き上がって見えるようになります（ちょうど印刷された模様の10cm先を見るように焦点を合わせます）。

このように，視線を交差させて3D画像を見ることを，『交差法』と呼んでいます。この交差法を使えば，RDSの他にも，昔懐かしいステレオ写真や，**第3図**のようなステレオグラムを立体視できるようになります。

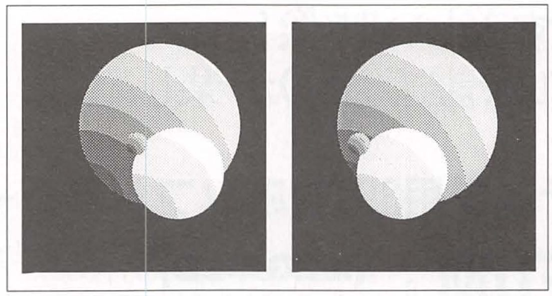
だれでも立体視できる3Dゴーグル登場

交差法や平行法（交差法よりも，さらにむずかしい立体視）といった立体視は，慣れるのに時間がかかりますし，しかも修得するのには訓練が必要です。RDSなどでは，立体視をあきらめてしまった人もいるのではないでしょうか。

そこで，誰でも簡単に3Dを体験することができるレーザーアクティブ用の3Dゴーグルが登場しました。それが『GOL-1』です（**写真3**）。

この3Dゴーグルは，ファミコンの周辺機器として発売されていた3Dシステム同様に，液晶シャッタを使って，左右の目の明度を切り換えることによって，3D環境を実現することができます。

この3Dゴーグルは，その名のとおり“ゴーグル”の形状をしているため，メガネをかけた人でも，そのまま装着することができます。また，ヘッドバンドを調節することで，子供から大人まで装着することが可能です。



《第3図》ステレオグラムの例。交差法を使えば，小さな星が浮かび上がるぞ



《写真2》これでMEGA-LDとMEGA-CDのソフトで遊ぶことができる

レーザーアクティブとの接続には，専用の3Dゴーグル・アダプタ『ADP-1』（**写真4**）を使用します。このアダプタには同時に二つの3Dゴーグルを接続し，使用することができます。

ゴーグルを接続したアダプタは，レーザーアクティブの背面にあるパネルへ装着します（**写真5**）。

さて，このゴーグルをかけて立体視するためには，当然，ソフトが3Dゴーグルに対応している必要があります。現在，3D対応ソフトは，2本発売されておりますが，そのうち，3次元の魅力をたっぷりと堪能することができる『3D MUSEUM（ミュージアム）』を使って3D体験してみることにしましょう（**写真6**）。

3D映像の集大成ソフト3Dミュージアム

3Dミュージアムは，レーザーアクティブのソフト開発プロジェクトであるマルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク（MCN）によって制作された第1弾ソフトです。このグループには，日本を代表する映像，音楽，CGクリエイターなどが参加しており，現在，注目を浴びています。

3Dミュージアムには，100種類を越える立体映像のクリップが収録されています。日米のCGクリエイターによって作成されたCGや，美しい自然画を素材とした立体映像は，幻想的な美しさで迫ります。さらにサウンドには，ローランドが開発した『RSS』を使用しており，ドルビーなどのサウンド・システムとはちがった立体音響を楽しむことが可能です。

映像は，LDのA面とB面に収録されていて，それぞれサイケデリックなCG映像を集めた『デリック・サイド』と，美しい自然画をあつかった『ピース・サイド』にわかれています。それらの3D映像を，3Dミュージアムに付属している『赤青メガネ』，『視差メガネ』（**写真7**），それと別売の『3Dゴーグル』（**写真8**）を使って楽しむことができます。

レーザーアクティブにMEGA-LDパックを装着し3DミュージアムのA面を起動させると，**写真9**のような『デリック・サイド』のメニューが表示されます。

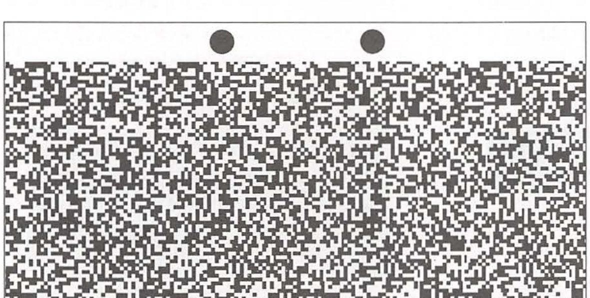
●ガーデン（GARDEN）
収録されている映像のうち，加工を行なっていない素材をランダムに選んで流す。BGV（バック・グラウンド・ビジュアル）としても使える

●グラス（GLASS）
メガネに合った3D映像を選択することができる（**写真10**）

●ツアー（TOUR）
制作アーティストがおすすめのパターンをランダムに再生する

●メニュー（MENU）

さらに，立体音響を駆使したクリップ『3D SOUNDS』，抽象的な気持ちのよい映像集『COSMIC BAR』，レンダリング・ソフトを使って作成したCG映像集『RENDER ROSE』，交差法などの立体視を使って見る映



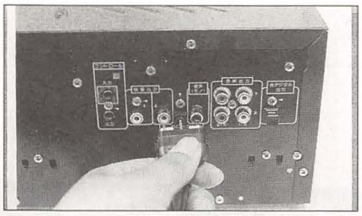
《第2図》ランダム・ドット・ステレオグラムの例。立体視できる文字は二つ。見えるかな？



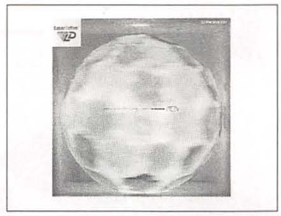
《写真3》3Dゴーグル『GOL-1』は，メガネをかけていても使用することが可能



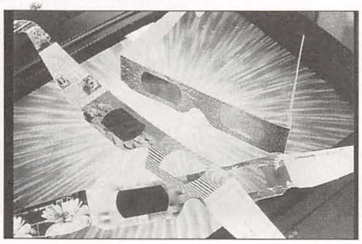
《写真4》3Dゴーグルを接続する3Dゴーグル・アダプタ『ADP-1』



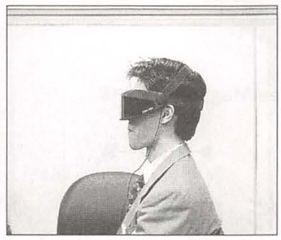
《写真5》3Dゴーグル・アダプタと3Dゴーグルを接続し，レーザーアクティブの背面に接続する



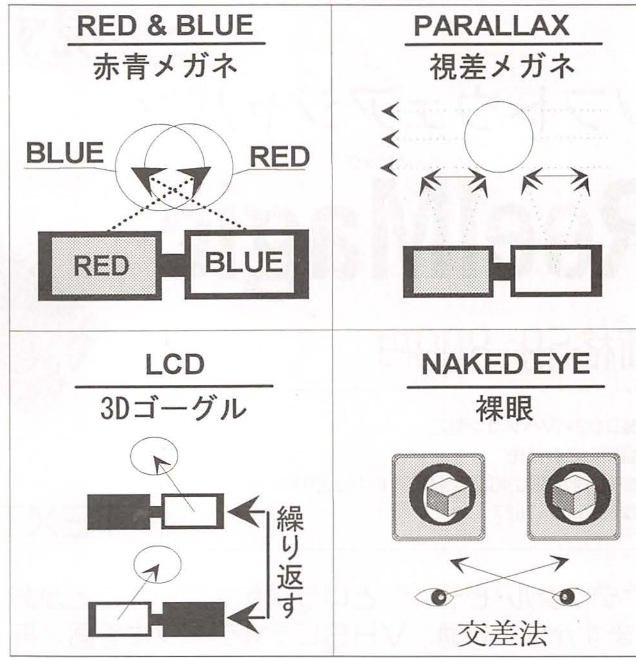
《写真6》3Dミュージアムはマルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク（MCN）制作の第1弾ソフト



《写真7》3Dミュージアムには，『視差メガネ』と『赤青メガネ』が三つずつ付属してくる



《写真8》3Dゴーグルを装着したところ



《第4図》3Dミュージアムで使用するメガネ（RED & BLUEとPARALLAXは3Dミュージアムに付属している）

像集『3D VILLAGE』などを選択することができます。

そして同様に，B面のピースサイドにはCGではなく森や水中の心休まる映像で構成された四つのメニューが準備されています。

どうして立体に見えるの？

それでは，3Dミュージアムに登場する3D映像と簡単な原理を紹介しましょう（第4図）。

●赤青メガネ

昔懐かしい赤青メガネは，おなじみのカラー・セロファンを使って，交差法の立体視をすることができる。赤セロファンで赤い部分を，青セロファンで青い部分をマスクすることで立体情報を作りだすことが可能（写真11）。

●視差メガネ

左右のメガネのレンズ部分の明るさを変えることで，脳に到達する映像情報の速度を変え，立体情報を作りだす。さらにこの場合，映像を追って目を左右に動かす『振り子運動』が必要なため，横移動する風景など（写真12）での効果が絶大である（映像の移動方向に暗いレンズがくるようにメガネをかける）。

●LCDゴーグル

画面の切り換えと液晶シャッタのタイミングを合わせて，左右の目に届く映像を制御し，立体視情報を作りだす（写真13）。

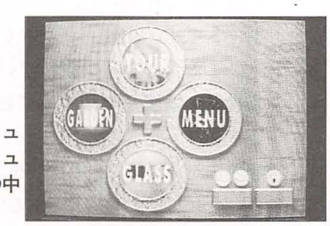
●裸眼

先ほど紹介した交差法を使って見る。

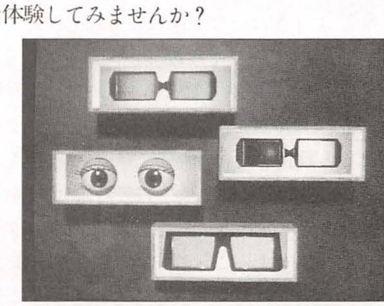
今後，続々と3Dゴーグル対応ソフトの発売も予定されているとのことで，ぜひ注目したい製品です。あなたも3Dゴーグルで立体映像を体験してみませんか？

《第1表》CLD-A100の仕様

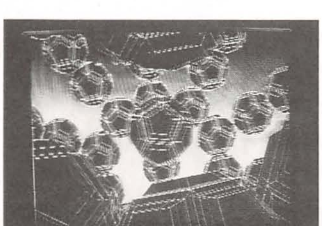
製品名	CLD-A100
音声特性	周波数特性4Hz～20kHz ワウ・フラッタ測定限界以下
入出力端子	RFモジュレータ対応（オプション） 映像出力端子×2系統（RCAピン） 音声出力端子×ステレオ2系統（RCAピン） デジタル出力端子
その他	ヘッドホン端子，SR端子
再生可能媒体	30cm／18cmLD，12cm／8cmCD，CDV
消費電力	40W
外部寸法	420（W）×145（H）×390.5（D）mm
重量	7.8kg



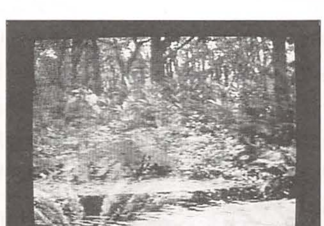
《写真9》3Dミュージアムのメニュー画面。四つの中から選べる



《写真10》メニューから『GLASS』を選択したところ。上から『赤青メガネ』，『視差メガネ』，『裸眼』，『3Dゴーグル』に対応した映像を見ることができる



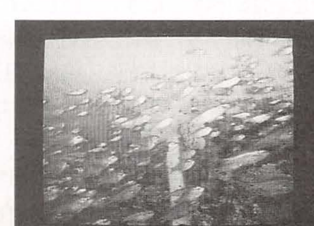
《写真11》写真ではわかりづらいが，物体が赤と青の線で構成されている（赤青メガネ用）



《写真12》同じくピースサイドの映像。実写映像を何度か重ね合わせて作成している（視差メガネ用）



《写真13》デリック・サイドに収録している3Dゴーグル用のCG映像。人形がテレビから飛びだす！



《写真14》ピースサイドの映像。海の中を魚が泳ぎ回る

Catch a Product!

注目周辺機器試用記

フル・モーションのデジタル・ビデオ再生を実現する驚異のボード！

前編

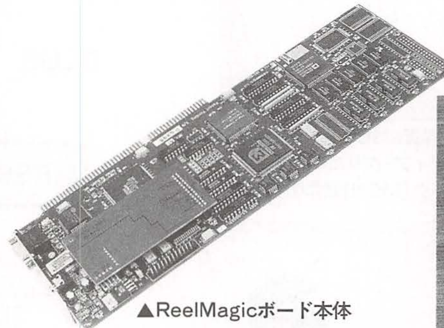
ソフトウェアジャパン

リール・マジック

ReelMagic

価格59,800円

■DOS／Vパソコン対応
■問い合わせ先
〒111東京都台東区元浅草3-18-10上野NSビル
☎03-5827-7627



▲ReelMagicボード本体



▶付属品一覧

TEXT●杉 文里

“デジタル・ビデオ”という言葉を聞いたことがありますか？ 普通，VHSビデオテープに録画／再生するときは“アナログ信号”を扱うのに対して，パソコンを使ったビデオ・システムは，すべてのデータを“デジタル信号”として扱います。ここで紹介するReelMagicは，フル画面，フル・モーションのデジタル・ビデオ再生を実現するという，画期的な製品です。その正体を探ってみましょう。

デジタル・ビデオの“圧縮”って何？

デジタル・ビデオの技術進歩はすさまじく，よりきれいな映像を動かせるように，日進月歩の勢いで成長しています。

しかし，ここで問題となってくるのは“データ量”。よりきれいな画像になるほど，大きな容量が必要となるのです(256色にくらべ，1,677万色は3倍のデータ量になる！)。大容量といわれるCD-ROMでさえ，フル画面のデータを入れると数10秒という時間しか入りません。

そこで登場するのが，“圧縮”という技術。圧縮とは，一定の法則にしたがってデータサイズを小さくすることです。この逆の作業，つまり圧縮されたデータをもとにもどすことは，“伸張(もしくは展開，解凍)”と呼んでいます。

少し乱暴なたとえですが，『ふとん圧縮機』を思い浮かべてください。押し入れ(容量)を有効に利用するために，利用していないふとん（データ）を，ふとん圧縮機（圧縮技術）でかたづけます。再び使うときには，干して（伸張して）もとにもどします。

このような圧縮／伸張技術は「コーデック」と呼んでいます。コーデックにもたくさんの種類があるのですが，現在もっとも重要視されているのが“MPEG(エムペグ)”なのです。JPEG(ジェーペグ)という静止画の国際圧縮規格がありますが，これはその動画版と考えていいでしょう。CDに映像が記録されている話題の“ビデオCD”にも，このMPEGが採用されています。

MPEGを採用したのがReelMagicだ！

ここで紹介するReelMagicは，MPEG規格に基づいて作られた，デジタル・ビデオ再生ボードです。MPEGデータをリアルタイムに伸張するチップを搭載している他，

●素早い描画を実現する“ビデオ・オーバーレイ”

●オーディオCD並みの“PCMサウンド再生”

という，画像と音声に関する2大機能を持っていることが特徴です。

またReelMagicは，画像，音声といったすべてのマルチメディア処理を，本体CPUから独立してボード上で行なっています。つまり，CPUの種類に関係なく，すべての機種で美しいビデオ再生処理が実現するのです。

そのスペックは，1,024×768ドットで32,768色を使っても，30フレーム／秒の再生が可能です。これは，テレビと同じなめらかさを持っていることになります（これを「フル・モーション」と呼んでいる）。

音声に関しても，16ビット44.1kHzの再生が可能という，オーディオCDとまったく同じスペックを持っています。もうこれで，パソコンの音を「ピコピコ・サウンド」とはいわせません。

ReelMagicの動作環境を手に入れよう！

「さっそく動かしてみよう！」といきたいところですが，ちょっと待ってください。これだけの高性能を誇っているだけに，ReelMagic動作環境の条件は多いのです。

●DOS5.0以上
●CPUが386SX（25MHz）以上のDOS／Vパソコン
●メモリ2Mバイト以上
●ハードディスク空き容量2Mバイト以上
●VGA以上のディスプレイ・モニタ
●標準速（転速レート150kバイト／秒）以上のCD-ROMドライブ

開発元Sigma Desings社ロゴが動く！



●VESA規格フィーチャ・コネクタを装備したVGAまたはSVGAカード

「え？　こんなにあるの？」と思った人も多いと思いますが，もう一度ゆっくりと見直してみてください。数が多いだけで，いわゆる“マルチメディア・パソコン”なら十分その環境はそろっているはずです。これからはこの環境が“あたりまえ”になるでしょう（最後にあげたフィーチャ・コネクタに関してわからない人は，メーカーやショップに聞いてみるべし！）。

ReelMagic セットアップ！

それでは，いよいよセッティングに入ることにしましょう。ReelMagicの箱を開けると，つぎのものが入っています。

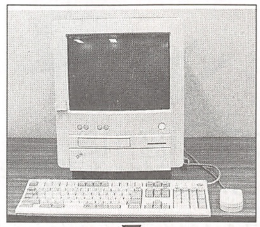
- ●Reel Magicボード本体
- ●VGAコネクター用ターミネータ
- ●フィーチャ・ケーブル
- ●インストール・ディスク
- ●日本語使用説明ファイル・ディスク
- ●オリジナル（英語）説明書
- ●日本語訳説明書
- ●デモンストレーション用CD-ROM
- ●サービスCD-ROM（DRAGON'S LAIR）
- ●国内保証書兼登録カード

ReelMagicのセッティングは，右の写真のような手順になります。下の写真のように，Sigma Designs社のロゴがなめらかに動くのには，まさに感動モノです。デモCDの中には，他にも実写，CG，ゲームなどさまざまなデモが入っています。まさに，これからのフル・モーション・デジタル・ビデオの可能性を見ることができるのです。

また，もう一つのCD-ROMソフト『DRAGON'S LAIR』では，フル・モーションを使ったゲームが楽しめるのです！　リアルな動きの主人公を大画面で操作できるこのゲームは，ReelMagicによって新たなゲームが誕生したことを告げています。

ReelMagic対応のゲームは，これからぞくぞくと発売が予定されています。その数は，現在開発中のものだけでも，数10本！　来月は，ReelMagicでどんなゲームが実現するのかを，最新ソフトを紹介しながら探ってみたいと思います。

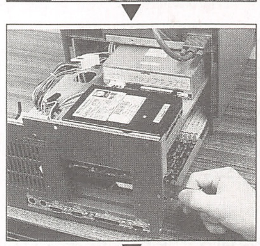
ハードウエア・セッティング



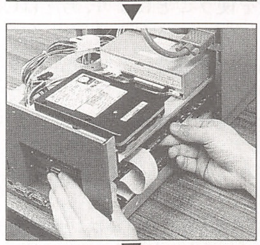
《写真1》これが今回撮影に使ったPS/V Vision。一体型のため使いやすく普及率も高い



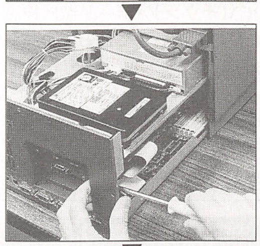
《写真2》PS/V Vision背面のネジを外し，本体の心臓部であるマザーボードを引きだす



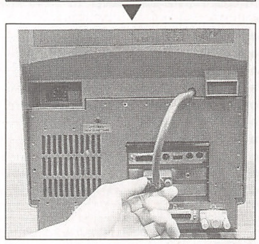
《写真3》ISAバス・スロットにReelMagicを装着するため，まずはカバーを外すのだ



《写真4》ボードをスロットに差し込む。VESAフィーチャ・コネクタ接続も忘れずに

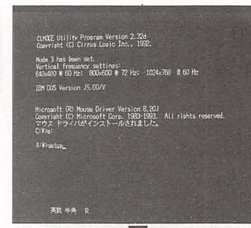


《写真5》ボードが外れないように，しっかりとネジで固定する

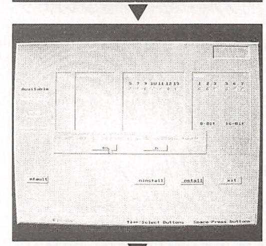


《写真6》マザーボードをもどす。VGAケーブルはReelMagicに接続するのがポイントだ

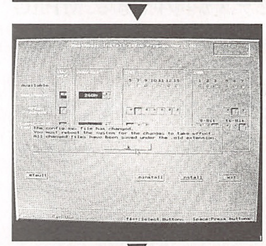
ソフトウエア・セッティング



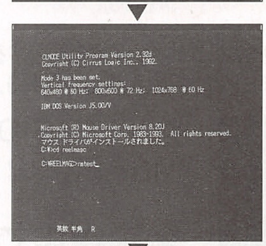
《写真7》インストール・ディスクを挿入し，セットアップ・プログラムを実行する



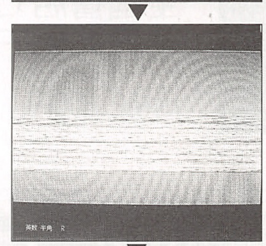
《写真8》すでにSB16が内蔵されているので，ReelMagicのサウンド機能を使用するか選択できる



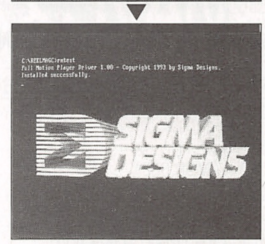
《写真9》IRQやDMAの設定をする。わからなければメーカーに問い合わせだ！



《写真10》システムが無事に再起動することを確認したら，テスト・プログラムを実行！

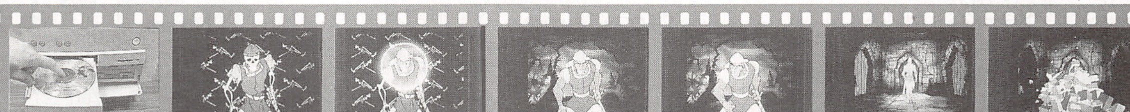


《写真11》あれ？　テスト・プログラムがうまく動かないけれど…



《写真12》chevusを実行して英語モードにしたら，みごとにMPEGデータが再生する！

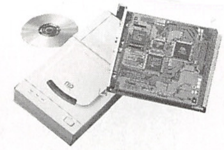
DRAGON'S LAIR
アニメーションが
動く！



注目周辺機器試用記

速報 DOS／Vパソコンで人気のReelMagicが98にも対応！

緑電子 ViewMagic-98



■問い合わせ先
〒215 神奈川県川崎市麻生区麻生559
☎044-989-7633

98のMPEG再生ボード第1弾！

前のページでは，フル・モーションのデジタル・ビデオを堪能できるReelMagicを紹介しました。

「DOS／Vパソコンは,最新技術を使った周辺機器がガンガン発売されてイイなぁ」と思っている98ユーザーに朗報です！

PC-9801／9821シリーズにも，フル・モーション・デジタル・ビデオが再生できる,MPEG再生ボードが登場しました。その名は『View Magic（ビュー・マジック）-98』。

緑電子から発売予定となっているこのボードの正体を，さっそく紹介していくことにしましょう。

開発元はSigma Designs社と緑電子

CD-ROMドライブやグラフィック・アクセラレータなど，マルチメディア周辺機器をぞくぞくと発表しているメーカーの緑電子。ReelMagicを開発した米Sigma Designs社と技術提携して生まれたのが，この View Magic-98です。

動画の世界標準規格ともいえるMPEG を使うことで，

●1,024×768ドットの画面サイズ
●32,768色カラー　●30フレーム／秒

のスペックをPC-98シリーズで実現することが可能になったわけです。さらに，16ビット44.1kHzというオーディオCD並のステレオ・サウンドを再生可能なことも見逃せません。

これらの機能を使うことにより,あとはCD-ROMドライブさえあれば"ビデオCD"や"カラオケCD"が98で再生できることになります。さらに，ViewMagic-98を使ったソフト，とくにゲーム（実写映像やなめらかなアニメーションをふんだんに使える！）なども発売されてくるでしょう。

発売は6月，その値段は…？

気になる価格は，現在まだ未定なのですが「5万円前後から，CD-ROMドライブやソフトのセット製品も考えている」とのことです。

その発売時期は，6月を予定しています。

5月17日～20日に開催される『ビジネスショウ'94 TOKYO』でデモンストレーションが行なわれますので，その驚異のフル・モーションを自分の目で確かめてください！

新連載

CD-ROMからはじめるマルチメディア

第1回 CD-ROMドライブをつないでみよう

TEXT●吉岡 哲也



コパル　CS-CD301P

■問い合わせ先
㈱コパル
☎03-3965-1161

登場の頃は高価な周辺機器だったCD-ROMドライブも低価格化が進んで，手軽にマルチメディアを楽しめる身近な製品になりました。日本語化された海外製のCD-ROMソフトが店頭にならぶのを見て，そろそろCD-ROMドライブの購入を検討している人も多いのではないでしょうか。

みなさんのCD-ROMの導入をより簡単に，より快適にするために，今月からCD-ROMの連載を開始することになりました。

まず，第1回目の今回はCD-ROMドライブの接続を紹介することにしましょう。

CD-ROMドライブ増設のススメ

CD-ROMはこれからのソフトウエア供給メディアとして主流になりつつあります。

取り込み画像を盛り込んだマルチメディア性の高いゲームや教育ソフト，Windowsに代表される大規模ソフトウエアが，たった1枚のCD-ROMに収録することが可能で，しかもメディア自体が低コストなために，この傾向にはますます拍車がかかりつつあります。

CD-ROMが付録としてついてくる書籍や雑誌が増えたことからも，いかにCD-ROMが一般的になりつつあるかわかりますね。

きっと読者のみなさんの中にも，CD-ROMドライブの購入を考えている人も多いことでしょう。

第1回目の今回は，実際に98へCD-ROMドライブを接続してみることにしましょう。

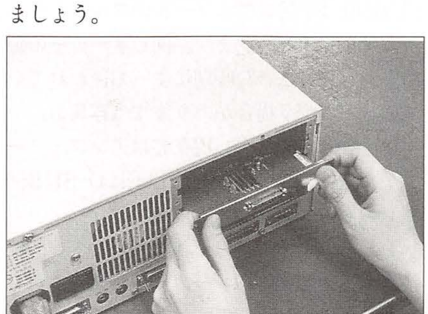
ハードの接続からはじめよう

CD-ROMドライブを接続するためのインターフェースを大きく三つに分類すると，SCSI（スカジー）とIDE（アイディーイー），そして各メーカー独自のインターフェースの3タイプにわかれます。今回は，この3タイプの中でも，もっともポピュラーなSCSIタイプの外付けCD-ROMドライブを実際に接続することにしましょう。使用するCD-ROMドライブはコパルから発売されている『CS-CD301P』（価格59,800円）です。

SCSIタイプのCD-ROMドライブの接続にはつぎのようなものが必要です。

- ●CD-ROMドライブ本体
- ●SCSIインターフェース・ボード（以降SCSIボードと略）
- ●SCSIケーブル
- ●CD-ROMエクステンションズ（MS-DOS拡張ソフト）
- ●デバイス・ドライバ

SCSIボードは，すでにSCSIの周辺機器を使っている場合は流用することができます。このことに関してはあとで説明することにしましょう。



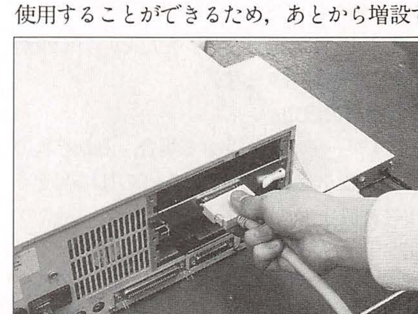
《写真1》SCSIボードをパソコン本体背面の拡張スロットの溝にあわせて差し込む

①ハードウエア・セッティング

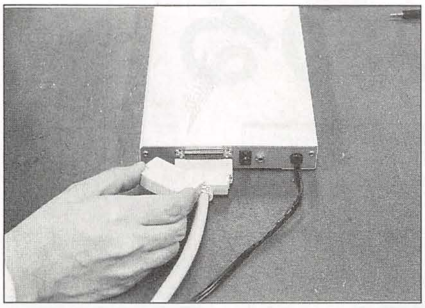
まずは，パソコン本体とCD-ROMドライブを接続しましょう。SCSIのCD-ROMドライブの接続手順はつぎのようになっています。

- **●SCSIボードをパソコン本体背面の拡張スロットに差し込む（写真1）**
- **●SCSIケーブルでパソコン本体とCD-ROMドライブを接続（写真2）**
- **●CD-ROMドライブにターミネータを接続（写真3）**

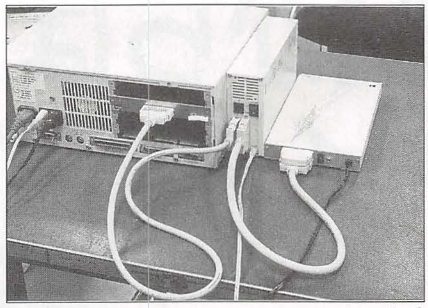
すでにハード・ディスクなどのSCSI接続の周辺機器を使っている場合は，それらを数珠（じゅず）つなぎに接続することができます（写真4）。このような接続のしかたを『デイジー・チェーン』といいます。デイジー・チェーンは，複数の周辺機器を直列接続することで同時に使用することができるため，あとから増設す



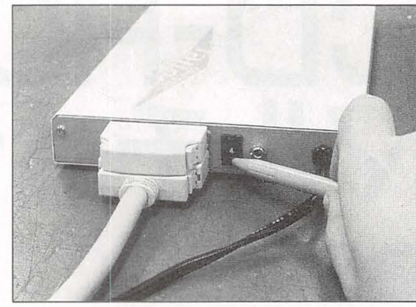
《写真2》SCSIケーブルでパソコン本体とCD-ROMドライブを接続



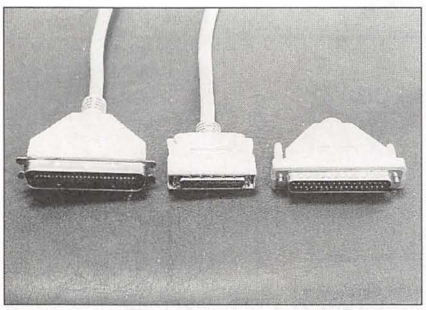
《写真3》ターミネータを忘れると正常に動作しないことがあるので注意



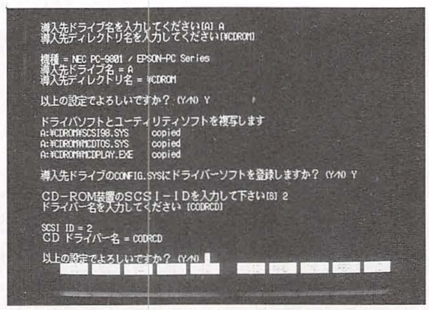
《写真4》複数のSCSI機器は通常このように数珠（じゅず）つなぎに接続する



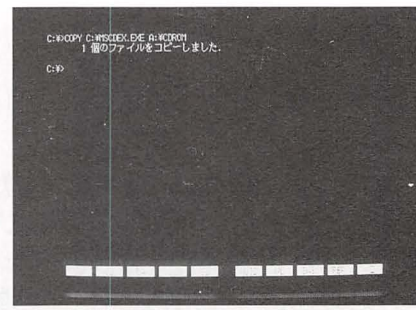
《写真5》ID番号はパソコン本体に遠いほど大きく設定する



《写真6》左からアンフェノール・タイプのフル／ハーフサイズ，D-SUBタイプ



《写真7》MSCDEX.EXEとドライバを自動登録する『CD-CS301P』のインストーラ



《写真8》MSCDEX.EXEをコピーする

《リスト1》接続後のCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BAT。MSCDEX.EXEとドライバが下線部に登録されている

AUTOEXEC.BAT

```
A:¥WINDOWS¥SMARTDRV.EXE
¥CDROM¥MSCDEX /D:CPLCD
@ECHO OFF
PATH=A:¥WINDOWS;a:¥;a:¥dos;a:¥bat;a:¥atok7;a:¥tool;a:¥dash
SET TEMP=A:¥WINDOWS¥TEMP
PROMPT $p$g
@ECHO ON
```

CONFIG.SYS

```
BUFFERS=40
FILES=10
SHELL=a:¥command.com a:¥ /p
DEVICE=A:¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=a:¥atok7¥atok7a.sys /d=a:¥atok7¥atok7d.dic /s=1 /e=1 /t=1
/u=1
DEVICEHIGH=a:¥atok7¥atok7b.sys
DOS=high,umb
DEVICEHIGH=¥CDROM¥scsi98.sys
DEVICEHIGH=¥CDROM¥mcdtos.sys /i2 /d:CPLCD
LASTDRIVE=Z
DEVICE=A:¥WINDOWS¥SMARTDRV.EXE /DOUBLE_BUFFER
```



《写真9》『CS-CD301P』には，『Kodak Photo CD Access Software』が添付されている

る際に新たにSCSIボードを購入せずにすむというメリットがあります。ただし，いくつか注意する点があります。

●ID番号の設定

デイジー・チェーンする場合，それぞれのSCSI機器を認識するために0～9のID番号をそれぞれ設定しなければなりません。通常，SCSIボードが0に設定されているものが多いので，1～9のID番号をパソコン側から順番に1ずつ大きくしながら割り振っていきます（**写真5**）。このID番号を重複して設定すると，パソコン側がSCSI機器を正常に認識できません。うまく動作しない場合には，まっさきに確認しましょう。

●コネクタの形状

SCSIケーブルのコネクタ形状には，D-SUB50ピン，アンフェノールのフルピッチ／ハーフピッチがあります。同じメーカーの製品でも，発売された時期によって使われている形状がちがう場合があります（**写真6**）。

たとえば98の場合，現在ではアンフェノールがよく使われていますが，以前はD-SUB50ピンのものもあります。

しかし，コネクタの形状がちがっても，変換コネクタが多くのメーカーから発売されているので接続は可能です。買ってきてすぐに使えないのはつらいので，現在自分の使っているSCSI機器のコネクタの形状はチェックしておいたほうがいいでしょう。ちなみに，今回接続に使用した『CS-CD301P』は，ハーフピッチのアンフェノールが採用されています。

●SCSIボードとの相性

まれに，SCSIボードとSCSI機器のメーカーが異なるとうまく動作しないこともあります。購入するまえにお店で確認しておきましょう。

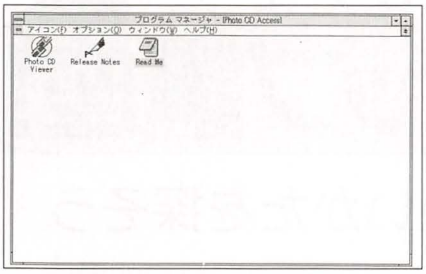
CD-ROMエクステンションズとドライバを組み込む

CD-ROMをドライブとして認識させるためには『CD-ROMエクステンションズ(MSCDEX.EXE)』を“AUTOEXEC.BAT”に，『デバイスドライバ』を“CONFIG.SYS”にそれぞれ登録する必要があります。

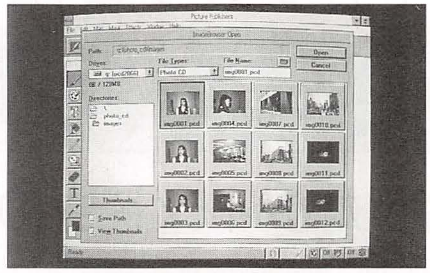
CD-ROMエクステンションズはCD-ROMドライブによっては添付されていない場合も

『CD-ROM解説ハンドブック』読者プレゼントのお知らせ

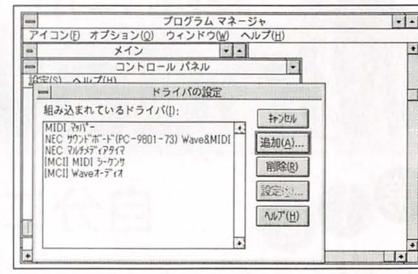
ライトワンスCD制作システム『CD Writer』の開発販売元㈱アプリックスでは，CD-ROMのしくみからライトワンスCD-ROM作成までのノウハウをわかりやすく紹介する『CD-ROM解説ハンドブック』を制作しました。このハンドブックをご希望のかたは，住所，氏名，電話番号を明記し，ハガキ，または



《写真10》アクセス・ソフトがインストールされると，このようなアイコンが作成される



《写真11》自分で撮影した写真もフォトCDにして，アクセス・ソフトで見ることができる



《写真12》『コントロールパネル』の『ドライバ』を開いて，［追加］のボタンをクリックする

あるので，そんなときにはつぎの方法で入手しましょう。

●Windows3.1(NEC製)に付属しているCD-ROMエクステンションズを利用する

●NECから単体で発売されている『CD-ROMエクステンションズ』を購入する

デバイス・ドライバは，ほとんどのCD-ROMドライブに添付されていますが，なかには別売りの場合もあるので注意が必要です。

『CS-CD301P』は，MSCDEX.EXEとデバイス・ドライバが添付されているので，わずらわしい心配をせずに安心して購入できます。CONFIG.SYSなどの書き換えの作業はインストーラが行なってくれるので，MS-DOSのむずかしい知識は必要ありません。

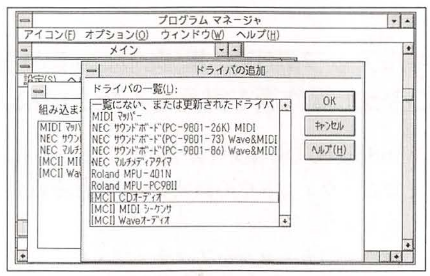
それでは実際にインストールをしてみましょう。

セットアップ用のディスク『CODRCD-98』をセットして，インストーラの『CDINST.EXE』を起動します。あとはメニューに応答していくだけで，インストールは完了します(**写真7**)。

インストール後のCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを見てみましょう(**リスト1**)。下線部がCD-ROMドライブのセットアップの際に加わったものです。『CS-CD301P』の場合，『MSCDEX.EXE』はドライバとは別のディスクに収録されており，MS-DOSのCOPYコマンドで，ドライバのあるディレクトリにコピーするようになっています(**写真8**)。

添付CD-ROMでフォトCDを体験

『CS-CD301P』には，体験CD-ROMとして『Kodak Photo CD Access Software(以降，アクセス・ソフトと略)』が添付されています(**写真9**)。フォトCDは，35ミリ・フィルム約100枚分の写真を1枚のCD-ROMに収めることのできるコダックとフィリップスが提唱する規格です。これまではフォトCD専用プレーヤを使わなければ，見ることのできなかったフォトCDですが，アクセス・ソフトを使うことにより，パソコン上でも楽しむことができます。



《写真13》表示されたリストの中から，［CDオーディオ］を選択すればドライバが登録される

それでは，アクセス・ソフトをインストールしてみましょう。

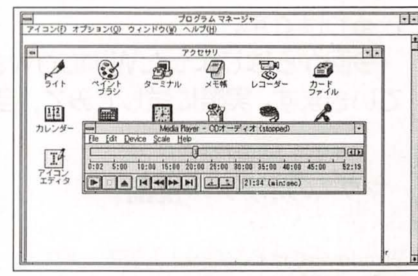
アクセス・ソフトはWindows用なので，インストールはWindowsの『ファイルマネージャ』から行ないます。添付CD-ROM内の“SETUP.EXE”を実行すると，インストールが実行され，『Photo CD Access』のグループに『Photo CD Viewer』というアイコンが作成されます(**写真10**)。

『CS-CD301P』の添付CD-ROMには24枚のサンプル・データが収録されているので，すぐにフォトCDを体験できます。また，近くにあるDPEショップにフィルムを持っていけば，自分で撮った写真をCD-ROMにして，パソコンの画面で見ることも可能です(**写真11**)。なお，フォトCDの作りかたに関しては，5月号でくわしく紹介しているので，そちらを参照してください。

CDオーディオを楽しもう

せっかくCD-ROMドライブを増設したのですから，外部記憶装置として使わないときでも何かに役に立てたいものです。そこで，Windowsの『メディアプレーヤ』を使ってCD-ROMドライブをCDプレーヤとして使ってみることにしましょう。

そのためには，まずWindows付属のドライバ『CDオーディオ』をWindowsに登録する必要があります。ドライバの登録はつぎのような手順で行ないます。



《写真14》『メディアプレーヤ』の［機器の選択］で［CDオーディオ］を選択すると音楽CD再生できる

①メインを開く

②コントロールパネルを開く

③ドライバを開く

④追加をクリックする(写真12)

⑤ドライバの一覧の中から［MCI CD オーディオ］を選択する(写真13)

これでドライバの登録が完了です。もちろん外付けのCD-ROMの場合，外部スピーカやヘッドホン，オーディオ装置に接続しないと音がでません。『CS-CD301P』は，前面にヘッドホン端子，背面にはライン出力端子が準備されているので，ヘッドホンやラジカセ，ステレオにつなげば，音楽CDを聞くことができます(**写真14**)。

『メディアプレーヤ』以外にも，『CS-CD301P』にはDOS上で音楽CDを再生できるユーティリティ・ソフトが付属しています。また，パソコンと接続せずに，単体のCDプレーヤとして動作するモードも備えています。

今月のエンターテイメント・サイドでCD-ROMゲームを紹介！

これでCD-ROMドライブのハード／ソフトのインストール方法の紹介は終わりです。MS-DOS用のソフトならMS-DOS上で，Windows用ソフトならWindows上でインストール作業を行なえば，大容量を生かした数々の素晴らしいソフトを利用することができるはずです。なお，今月号の153ページのWindowsゲーム特集の中でCD-ROMゲームも紹介しているので，現在，どんなソフトが発売されているのかを参考にしてください。

基礎知識から便利な操作方法まで紹介
実際に触ってガンガン身体で覚えよう

Windowsスキルアップ講座!

第1回 自分に合ったウィンドウの扱いかたを探そう

Windowsの操作環境は，実に奥が深いようです。たとえば，単純にプログラムを終了させる方法には，なんと4とおりの方法があります。Windowsは，何をするにも実にたくさんの手順をの中から自由に選ぶことができるわけです。

今回からはじまったWindowsスキルアップ講座は，基礎的な知識から知って得する便利な操作方法を紹介していきます。実際に試してみて，自分に合った操作術を覚えてくださいね。それでは，さっそくはじめましょう！

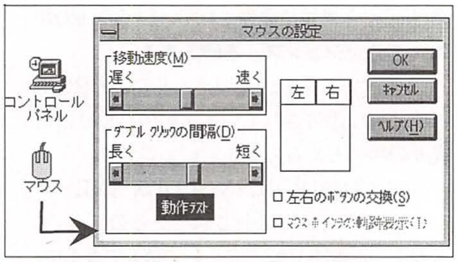
マウスのボタンの役割

Windowsでは必需品の入力装置，マウス。そのちょうど目に相当する部分である『クリック・ボタン』は，それぞれ『左クリック』，『右クリック』という名前が付いています。Windowsでは，この二つのクリック・ボタンに対して，つぎのような意味（コマンド）を持たせています。

- **●左クリック＝決定，はい，OK**
- **●右クリック＝キャンセル，いいえ**

また,左クリックを素早く2度連続して押すことで，“選択＋決定(OK)”，“プログラムの実行”などのコマンドを入力することができます。これを，『ダブル・クリック』と呼んでいます（**第1図**）。

Windows起動後に，グループ・アイコンを“開いたり”プログラムを“実行する”ときにダブル・クリックを使います。ちなみに，［コントロールパネル］から［マウス］の設定を選べば，移動速度などを変更することができます（**第2図**）。



《第2図》グループ・アイコン［メイン］にある［コントロール パネル］でマウスを設定する

ウィンドウの大きさを自由に変更する

作業領域であるウィンドウの大きさを自由に，しかも的確に素早く変更できなければ，Windowsでの作業効率が落ちてしまいます。そこで，ウィンドウの領域変更の方法を紹介しましょう。

マウスのカーソルをアクティブ・ウィンドウ（一番手前に表示してあるウィンドウのこと）の輪郭に近づけると，カーソルの形が変化します。このときに，左クリックを押したままマウスを移動すると（これを“ドラッグする”という），輪郭線がゴムバンドのように伸びます（**第3図**）。つぎに，適当なところで左クリックから指を離すと，ウィンドウはゴムバンドの大きさに変化します。これで大きさを自由に変更することができるわけです。ウィンドウを小さく変更するときも，輪郭をウィンドウの内側にドラッグすればOKです。

ウィンドウを瞬時に最大化 瞬時にアイコン化する

いくつものソフトを同時に起動して作業を進めているとき，使っていないソフトが画面に表示されていると，いちいち書き換えに時間がかかり，作業効率が落ちてしまうことがあります。とくに，画面の色を256色に設定しているときには，『パレット』と呼ばれる「表示色の設定を自動的に最適化する機能」が働くため，画面表示速度が低下します。こういうときは，使っていないプログラムを画面の下にアイコン化して片づけておくといいでしょう。この場合，終了させたときとはちがい，プログラムをメモリから追いださないので，あらためて起動し直すよりも速く使いはじめることが可能です。

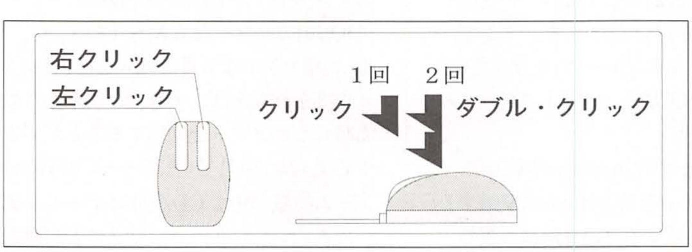
アイコン化（最小化）には，**第4図**のように二つの方法があります（なお，図中の下向きの大きな矢印一つは左クリック，二つはダブル・クリックをそれぞれ指します）。

①［コントロール・メニュー・ボックス］を開いてアイコン化を選択する
②ウィンドウ右上の［最小化ボタン］を押す

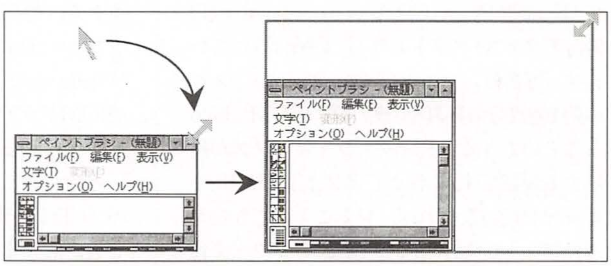
どちらの方法を使ってもアイコン化することはできますが，②の方法がより素早くアイコン化することができます。

つぎに元のサイズに戻す方法ですが，これにも二つの方法があります。

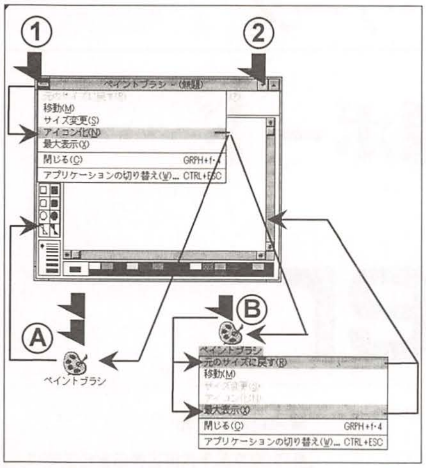
Ⓐアイコンをダブル・クリックする
Ⓑアイコンを1度左クリックしてメニューを開



《第1図》マウス操作の基礎知識



《第3図》ウィンドウの端をつかんで大きさを変更する



《第4図》現在使っていないプログラム（ただし，また使う機会があるもの）はアイコン化して高速表示。その二つの方法

き［元のサイズに戻す］，あるいは［最大表示］を選ぶ

この場合，Ⓐの方法を使うのが一般的です。ところで，アイコン化するのとは逆に，画面全体をアクティブ・ウィンドウで覆うことで，書き換えやパレット交換をなくす方法もあります。それが『最大化』です（第5図）。

① ［コントロール・メニュー・ボックス］を開いて，メニューから最大表示を選ぶ（ウィンドウがアイコン化している場合は，第4図のⒷのように［最大表示］を選べば，一気に最大化することができる）

②ウィンドウ右上の［最大化ボタン］を押す

なお，ウィンドウを最大化すると，最大化ボタンの形と機能が変わります。これを押すと（第6図のⒸ），ウィンドウを最大化する前の大きさに戻すことができます。

ウィンドウを閉じて プログラムを終了させる手順

ここまで紹介してきた手順を見てもわかるとおり，Windowsにはさまざまな操作方法が存在することが理解いただけたことと思います。それらと同様に，プログラムを終了させる方法にもいくつかの手順が存在します（第7図）。

① ［メニューバー］の［ファイル］を開いて［終了］を選ぶ

② ［コントロール・メニュー・ボックス］をダブル・クリックする

③ ［コントロール・メニュー・ボックス］を左クリックで開いて［閉じる］を選ぶ

④ GRPHキー（またはALTキー）とファンクション・キーのf.4を同時に押す

Windows初心者は①の方法をとることが多いようですが，実は②が圧倒的に速くプログラムを終了させることができます。

ところで，「プログラムが簡単に終了できるなら，Windowsも素早く終了させることができるのでは？」と思いついた人は，なかなかいい勘してます！

『プログラムマネージャ』を閉じることでWindowsを終了させるには，つぎのような方法があります（第8図）。

①『プログラムマネージャ』の［コントロール・メニュー・ボックス］をダブル・クリックする

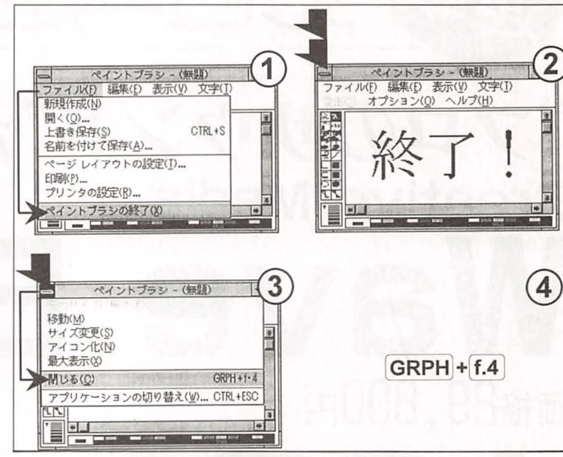
②『プログラムマネージャ』の［コントロール・メニュー・ボックス］を左クリックで開いて［閉じる］を選ぶ

③『プログラムマネージャ』の［メニューバー］から［アイコン］を開いて［Windowsの終了］を選ぶ

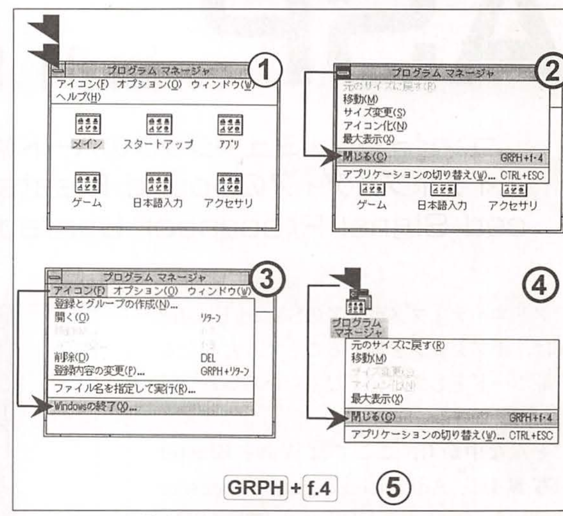
④アイコン化した『プログラムマネージャ』を左クリックして［閉じる］を選ぶ

⑤GRPHキー（またはALTキー）とファンクション・キーのf.4キーを同時に押す

初心者は③の方法をとりがちですが，絶対に①や，思い切ってキーボードを使う⑤のほうが速いハズです。



《第7図》プログラムを終了させる四つの方法

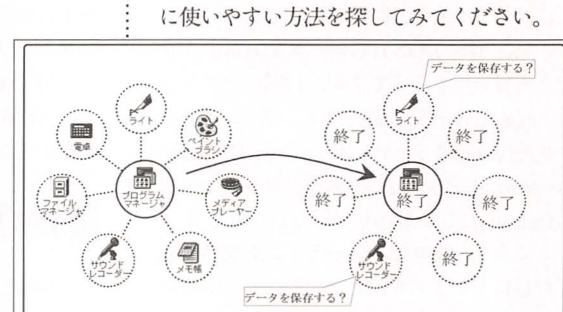


《第8図》『プログラムマネージャ』を閉じてWindowsを終了させる五つの方法

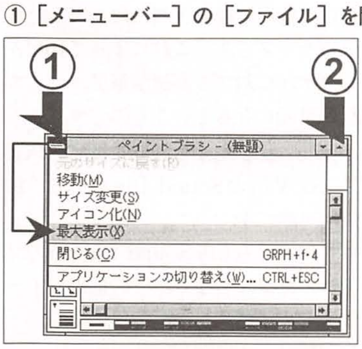
最後に質問。Windowsを終了させるときに，開いているプログラムを一つ一つ終了させているマメな人はいませんか？

実は，Windowsを終了させようとすると，Windowsの作業進行役である『プログラムマネージャ』は，起動中のプログラムを自動的に終了してくれます。しかも，セーブしていないデータがある場合は，保存するかどうかを質問してくるので，万が一，データのセーブを忘れていても情報を失うことはありません（第9図）。

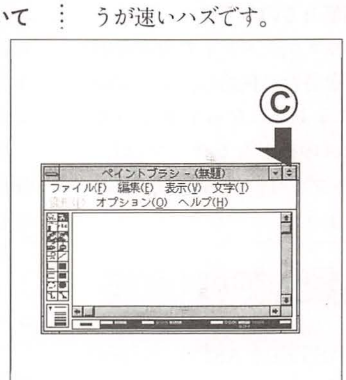
今回紹介した手順を試してみて，自分なりに使いやすい方法を探してみてください。



《第9図》『プログラムマネージャ』が起動中のプログラムを自動終了。しかも，保存していないデータの処理を監視している



《第5図》アクティブ・ウィンドウを最大化し，書き換えやパレット交換をなくして高速描画させる二つの方法



《第6図》ウィンドウを最大化すると機能が変化するボタン

“プロのサウンド”が使える音源ボード

Creative Media

Wave Blaster

価格29,800円

ASP

価格11,900円

■問い合わせ先	■問い合わせ先
〒920石川県金沢市桜田町24街区1 (株)アイ・オー・データ機器新製品案内窓口 ☎0762-60-1024	〒101東京都千代田区神田東松下町17 クリエイティブメディア(株) ☎03-3256-5577

コンピュータ・ミュージックのハードやソフトを紹介しているこの連載，今回取り上げるのはクリエイティブメディアのSound Blaster 16用拡張オプション「Wave Blaster」と「Advanced Signal Processor Upgrade for Sound Blaster」です。

クリエイティブメディアのSound Blaster 16は，オプションを加えることで，たんなる音源ボードとしてだけでなく，いろいろな拡張が可能です。

そんな中から，ここではWave Blaster（**写真1**）とAdvanced Signal Processor Upgrade for Sound Blaster（**略称ASP，写真2**）を取り上げます。

E-muのパワー

クリエイティブメディアの「Sound Blaster 16」は，PC-98シリーズ用とDOS/V用があり，CDなみのクオリティの16ビット・ステレオ・サンプリング機能とFM音源の発音機能が搭載されています。

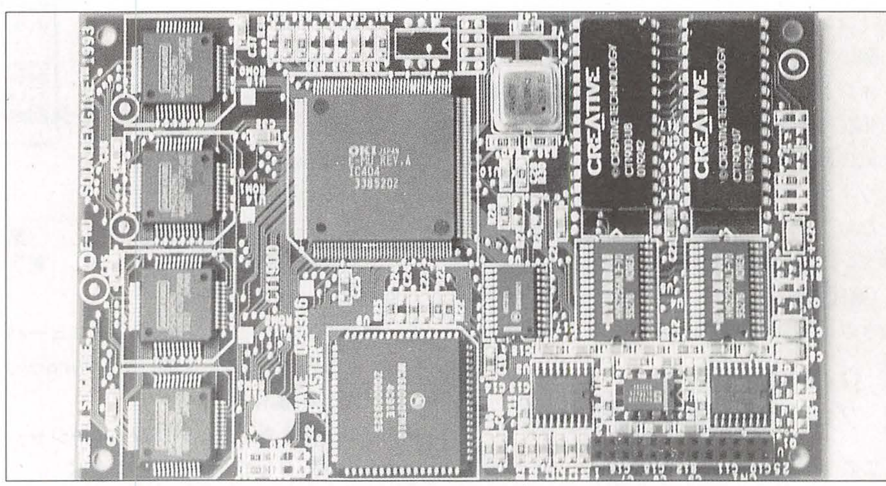
今回紹介するのは，SoundBlasterのオーディオ機能を拡張する周辺機器です。

パッケージにはとくに書いてありませんが，PC-98シリーズでSound Blaster16を活用するにはWindowsが必須です。

一応，MS-DOS上でデータを演奏するソフトも付いてくるのですが，付属のソフトはほとんどがWindows用ですし，Wave BlasterやAdvanced Signal Processor Upgrade for Sound Blasterに付属のソフトはすべてWindowsにしか対応していないからです。

ところで，プロのレコーディング現場で必ずお目にかかるのが，E-mu社のProteusシリーズのMIDI音源モジュールです。

そのE-mu社が，昨年Creative Labsという会社に買収されてしまいました。Creative Labsはパソコン向けの音源ボードSound Blasterを作っているところです（クリエイティブメディアはCreative Labsの国内販売元）。



《写真1》Wave Blaster

そんなことも関係あるのかどうか，最近，E-muはパソコンのマルチメディア用音源ボードに使うチップを各社に供給し，この方面の事業に力をいれるようになってきています。Wave Blasterの核となるチップはE-muの開発したチップです。いったい，どんな音がでるのでしょうか。

Wave BlasterとASPを取り付ける

このWave BLASTERとASPは，Sound Blaster16用のオプションです。

Wave Blasterは，**写真1**のように，Sound Blasterの上に載せるようにして取り付けるMIDIシステムです。小さいですが，これでMIDI音源としての機能をすべて持っています。

ASPは，パソコン本体のCPUにとって負担が大きい，音声処理を専門に取り扱うための信号処理チップです。これによって16ビット波形シグナルに対する高速演算アルゴリズムの実行が可能になるというものです。

Wave BlasterもASPも，同じ製品がPC-98用，DOS/V用のSound Blaster16で共通して使用可能です。

取り付けは，どちらもSound Blasterのソケットやコネクタにつなぐだけの極めてイージーな作業で完了です。

Wave Blaster

Wave Blasterは，E-muのProteus直系の

ハードウエアを搭載していることに加え，もう一つ大きな特徴があります。それはGM対応ということです。

世界中の電子楽器メーカーの協調によって，なるべく使える音色の配列やコントロールの方法を合わせようというのがGM（General MIDI）です。Wave Blasterは，このGMに準拠した仕様になっているのです。

最近はGM用音楽データがたくさん出回るようになりましたが，Wave Blasterを取り付けたマシンならそれをそのまま再生することができます。

また，Windows対応のMIDI音楽ソフトCakewalk Apprentice（**写真3**）も付いています。これはCakewalk Pro for Windowsからいくつかの機能を省略したものです。省略したといっても，各社のMIDI音源モジュールの音色を取り込む機能といった拡張機能であり，不自由を感じるようなことはありません。CakewalkはIBM-PCでもっともポピュラーな音楽ソフトの一つですが，それが同梱されて付いてきてしまうのだから，ちょっと得をした気分になれます。

自分でMIDI楽器を演奏して作ったデータを編集でき，それを楽譜の形で表示できるところが特徴で，ビブラートのかかり具合いや音量の変化をマウスでコントロールしたりすることもできます。

MCI（Media Control Interfaceの略で，Windows上でのマルチメディア機器のコントロールのための取り決め）に対応しているので，MIDIを鳴らしながら，CDとか，今回は試せませんでしたが，レーザー・ディスクのようなマルチメディア機器を同時にコントロールすることもできるようです。

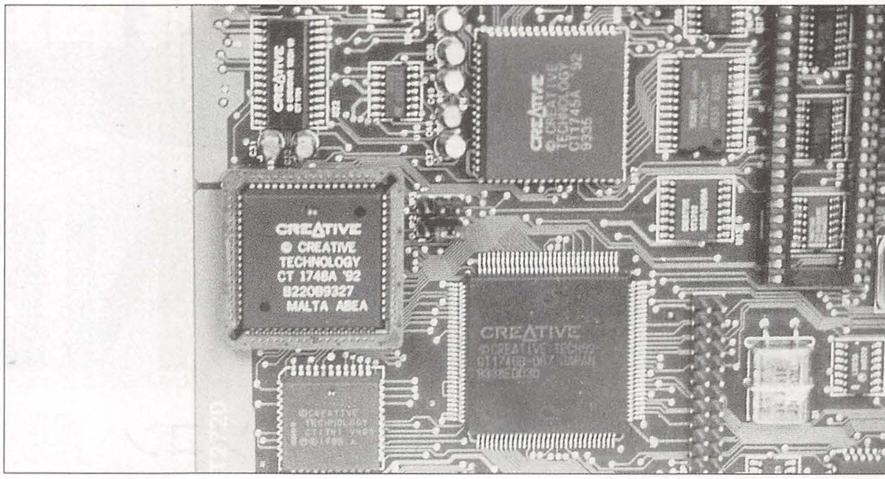
＊

楽器としてのWave Blasterは，PCM波形合成方式で，最大32音の同時発音が可能です。16のパートの同時演奏が可能なので，バンドからオーケストラまで，これ一つで再現することができます。

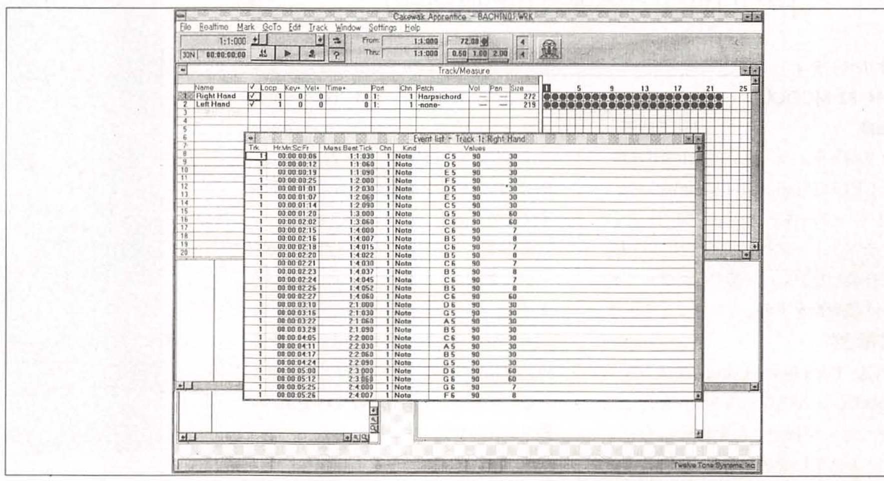
音色はGM対応の128種類の楽器音，それから64種類のドラムセットを内蔵しています。64種類のドラムセットという充実した仕様は，単体で発売されているGM音源モジュールでもあまり例を見ません。

聴いた印象は，“ヌケがよく，キレイ”な音色が多いようです。とくに弦楽器の音は美しい，ドラムの音色も種類が多いので楽しめます。

リバーブやエコー，コーラスといったエフェクタを内蔵していないので，これを別に用意すれば，もっとおもしろくなるでしょう。



《**写真2**》ASPチップ



《**写真3**》Wave Blasterに同梱されているMIDIシーケンス・ソフト

それから，Wave Blasterを取り付けても，Sound Blasterにもともと内蔵されていたPCMシステムやFM音源は，もちろん“生きて”います。Cakewalkでは，これらの音源の同時使用が可能ですから，Wave BlasterサウンドとFM音源サウンドでアンサンブルさせるのも楽しいでしょう。

オーケストラや弦楽などの曲や音色では，Wave Blasterの音色がぴったりですが，いかにも電子的な音色は，Wave Blasterを使わずにSound BlasterのFM音色を使ってみると，効果てきめん，生き生きとした感じになります。

ASP

これは，波形の演算処理という，ユーザーからは直接見えにくい部分を高機能化するオプションなので，これによって今までとちがったことができるようになるわけではありません。

確認できたのは，ハードディスクから波形データを読み込んでから実際に音がだせるようになるまでの時間が短くなったことと，今まで大きすぎて読み込めなかった音声データが読めるようになったことだけでした。

ただ，これからのマルチメディア時代，各メディアを同時にコントロールするため，CPUの負担は増大していく傾向にあります。

とくに映像の分野ではそれが顕著で，映像の圧縮伸張ハードウエアをそなえたグラフィック・ボードやマルチメディア・マシンが増えてきています。

そういう環境において，ほんとうにASPが真価を発揮するはずです。

■キャンペーンのお知らせ

アイ・オー・データ機器では，4月25日から6月30日までの期間，「サウンドブラスターお楽しみキャンペーン」を行なっています。この期間中，Sound Blaster16を購入すると，声を使ってWindowsを制御する音声認識ソフト『Voice ASSIST』がもれなく付いてきます。

新製品 Flash NEWS

パソコン

Pentium搭載の低価格PC

●オリベッティ
●M4-82 MODULO（モドュロ）
●価格　　420,000円～

オリベッティの「M4-82 MODULO」は，CPUにPentium（60MHz）を搭載，PCIバス・アーキテクチャを採用した最新のデスクトップ・パソコンです。Pentiumを搭載しながら，一番安いモデルで42万円と低価格を実現していることも大きな特徴です。

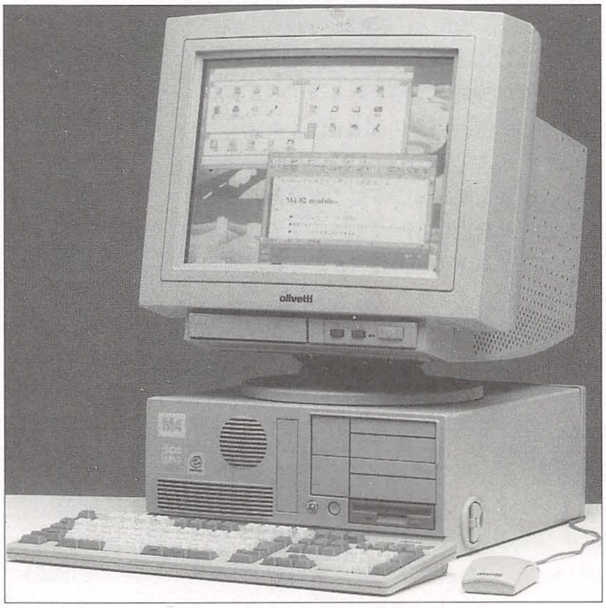
PCI（Peripheral Component Interconnection）バスは，インテルを含む主要メーカーが規定した新世代の32ビット・バス・アーキテクチャです。

グラフィック・アクセラレータにPCIバス接続のATI Mach32AX（68800AX）を搭載し，Windowsをはじめとするグラフィックスをきわめて高速にこなします。

磁気ペリフェラル・ベイ（ドライブ用スロット）の空きが，3.5インチ用が一つ，5インチ用が二つあるため，CD-ROMドライバや光磁気ディスク・ドライブを増設することが可能です。

本体は，サイドタブを回すだけでカバーをはずすことができ，ドライバはいりません。メンテナンスが簡単にできます。ノート型パソコンで多く採用されているPCMCIA準拠のICカードなどのスロットがオプションで用意されています。

■問い合わせ先
オリベッティ・ダイレクト
フリー・ダイヤル　☎0120-045-393
FAX情報サービス　☎03-3714-1510



Intel DX4／100MHz搭載パソコン

●デルコンピュータ
●OptiPlex4100，OptiPlex XPS4100
●価格
OptiPlex4100　　266,000円～
OptiPlex XPS4100　　376,000円～

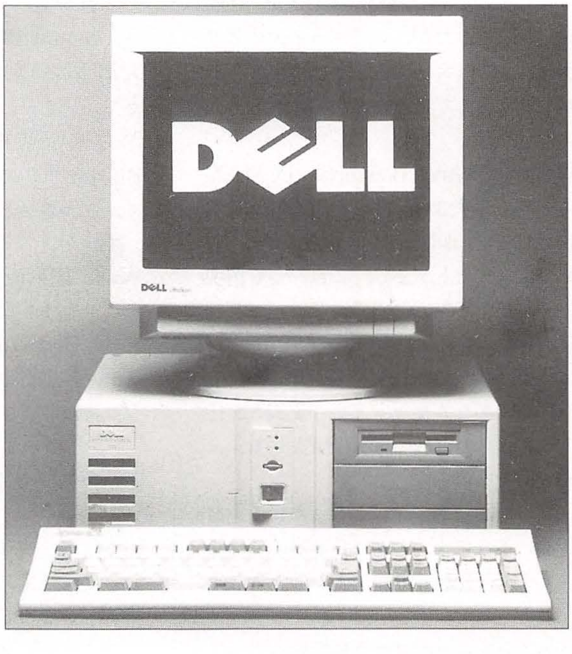
デルコンピュータは，インテルのDX4（100MHz）を搭載したモデルをラインナップに加えました。

DX4を搭載しているのは，OptiPlex 4100とOptiPlex XPS4100の2シリーズ4モデルです。OptiPlex4100は，マシン性能を総合的に判断するベンチマーク・テストにおいて，38Million Winmarks（デルコンピュータ調べ）の数値を達成，i486DX2（66MHz）搭載のモデルにくらべて約40％の高速化を実現しました。OptiPlex XPS 4100は，高性能グラフィック・アクセラレータ「Viper VLB」を搭載したモデルで，ベンチ マーク・テストにおいて54 Million Winmarksという驚異の高性能を発揮します。

そのほか，これまでのラインナップのうちエントリー・モデルのDELL486／NPシリーズの最下位モデルを，これまでのi486SX（25MHz）からi486SX（33MHz）に移行しました。

OptiPlexシリーズもi486SX2（50MHz）をスタート・ラインとして，各シリーズの性能をアップさせています。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区東五反田2-8-3五反田長瀬ビル
デルコンピュータ㈱
☎03-5420-5353



新製品 Flash NEWS

周辺機器

DOS／V用グラフィック・アクセラレータ・ボード

●アイ・オー・データ機器
●GA-DVLII
●VLバス搭載DOS／Vマシン対応
●価格　24,800円

アイ・オー・データ機器のGA-DVLIIは，DOS／VマシンのVLバス用グラフィック・アクセラレータ・ボード，すでに発売されているPC-98用グラフィック・アクセラレータGAシリーズの日本語対応技術と独自のディスプレイ・ドライバの高速化技術をDOS／Vに応用したものです。

メモリを2MB標準搭載しているのでフルカラー1677万色表示は最大800×600ドットのノンインターレースまで対応可能になっています。256色表示は，最大1280×1024ドットのノンインターレースまで対応，ビッグ・スクリーン機能（画面の縦横スクロールによる仮想的な表示機能）を利用すれば1600×1024ドット表示まで可能です。

VESAフィーチャ・コネクタを装備しているのでVideo Blasterなどのビデオボードと接続して，グラフィック画面上にビデオ動画をオーバレイすることもできます。

ソフトに関しても，日本語対応インストーラや，Windowsでアクセラレータを活用するためのさまざまなツールがアイコンで実行できる「ディスプレイ特殊効果ユーティリティ」が利用可能です。

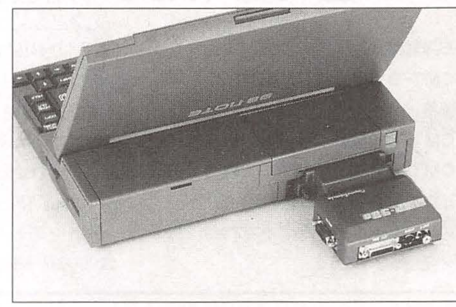
■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器新製品案内窓口
☎0762-60-1024

これ一つでモノクロ・ノート・パソコンがマルチメディア対応に！

●マルチメディアパック98n
●NEC PC-9801NS，NS/E，NS/T，NS/R，NS/A，NC，NA，NA/C，NX/C，PC-9821Ne，エプソンPC-386NAE，AR，PC-486NAS対応
●価格　42,800円（予価）

コンピュータ・テクニカの「マルチメディアパック98n」は，98NOTE用のグラフィック・アクセラレータ機能，PCM機能，CD-ROMインターフェースを一つにまとめたものです。CD-ROMインターフェースは松下電器の倍速CD-ROMのMKEバス仕様対応，PCMは16ビット・ステレオ，グラフィック・アクセラレータはCRTにハイレゾ表示することもできます。

■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6
㈱コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490

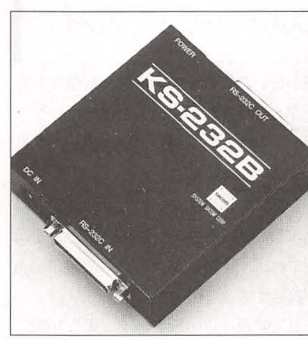


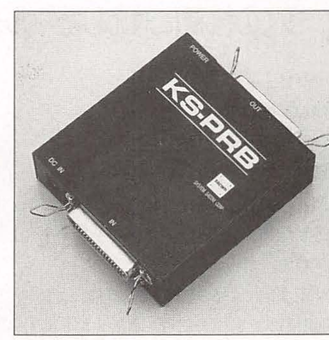
パソコンの出力を増幅するアダプタ2種

●システムサコム
●KS-232B，KS-PRB
●価格
KS-232B　16,000円
KS-PRB　16,000円

システムサコムのKS-232BとKS-PRBは，それぞれパソコンの入出力端子の出力を増幅して信号線の有効距離を延長するアダプタです。KS-232BはRS-232C端子用Dサブ25ピンタイプ，KS-PRBはプリンタ端子用のアンフェノール36ピン端子タイプです。

■問い合わせ先
〒130東京都墨田区両国4-38-16
㈱システムサコム
☎03-3635-5145

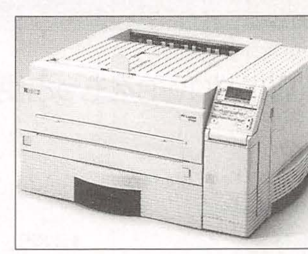




高画質化・高速化・低価格化を実現したレーザー・プリンタ

●リコー
●PC LASER SP8mkII，PC LASER SP7mkII，PC LASER SP8mkII-WF
●価格
PC LASER SP8mkII　319,000円
PC LASER SP7mkII　289,000円
PC LASER SP8mkII-WF　419,000円

リコーの「PC LASER SP8mkII／SP7mkII／SP8mkII-WF」は，より高画質化，高速化，低価格化を実現したレーザー・プリンタです。それぞれA3判機のPC LASER SP8mkII，B4判機のPC LASER SP7mkII，SP8mkIIをベースに光ファイルやワープロとの接続も可能なPC LASER SP8mkII-WFというちがいになっています。解像度480dpiのエンジンを搭載していることに加えて，ウルトラ・スムージング機能を採用し，すべてのモードで600dpi相当の高画質を実現しています。イメージ圧縮コマンドをWindows3.1用「スーパードライバーV2.11」でサポート。このコマンドを利用することで，イメージ・データを圧縮してプリンタに転送し，印刷時間を短縮しました。「イーサネットボードIV（価格98,000円）」により，ネットワーク上でプリンタ共有も可能です。



■問い合わせ先　〒107東京都港区南青山1-15-5　㈱リコー周辺機器販売事業推進部　☎03-3479-3111

静止画伝送機能内蔵デジタル・スチルカメラ

●オリンパス
●VC-1100
●価格
VC-1100　348,000円
バッテリ・キット　25,000円
ICメモリカード　60,000円
専用接続ケーブル　10,000円

オリンパスのVC-1100は，携帯電話を含む一般公衆回線を使って静止画の伝送が簡単にできるデジタル・スチルカメラです。

画像を送受信できる機能を組み込み外部モデムを介して一般公衆回線に接続するだけで画像伝送ができます。

記録媒体のPCカードは，JEIDA規格に対応，画像圧縮伸張は世界規格であるJPEG方式を採用しています。

プリセットした相手先へは電話機での呼びだしを行なわなくても伝送ができるオート・ダイヤル機能や，複数の画像を指定して自動連続送信ができる機能がついています。

簡単なフルオート撮影，2倍ズーム，マクロ撮影等多くの機能を搭載し，また液晶カラー・ビュー・ファインダを持つ記録・再生一体型なので，伝送する前に撮った画像をその場で確認したり，受信した画像をすぐに見ることができます。

記録した画像はDOSフォーマットに対応しているので，パソコンと組み合せたシステム構築も容易になります。

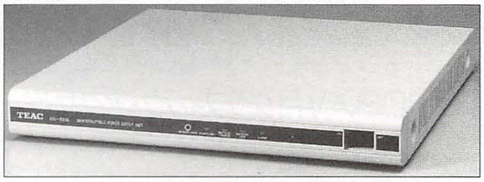
■問い合わせ先
〒192東京都八王子市久保山町2-3
オリンパス光学工業㈱技術開発本部映像システム部
☎0426-91-7657

パソコン用無停電電源装置

●ティアック
●US-500L
●価格　49,800円

ティアックのUS-500Lはパソコン用無停電電源装置です。

停電，電源遮断，電圧変動などの発生時に内蔵バッテリからインバータを通して電力を供給する機能と，常用の商用電源に混入したサージ・ノイズを除去・軽減させる働きを持っています。電源異常発生後約5分間300Wの電力を供給することができます。電源異常発生中（バッテリ電力使用中）はアラーム・ブザーで警告します。バッテリ保護機能として，出力過負荷，放電末期，過放電防止のための警告（ブザー/LED）を装備しています。



落雷などの強烈なサージによって，コンセントに接続されたコンピュータなどが破壊されることがありますが，US-500Lはサージ吸収回路を装備しています。

■問い合わせ先
〒180東京都武蔵野市中町3-7-3
ティアック㈱情報機器事業部PCシステム営業部営業課　☎0422-52-5013

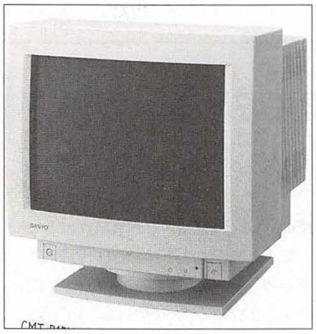
三洋のディスプレイ新製品2種

●三洋電機
●CMT-B15M6，CMT-E14D3
●価格
CMT-B15M6　89,800円
CMT-E14D3　59,800円

三洋電機は，DOS/VとPC-98シリーズのWindowsに最適なディスプレイ2機種を発売しました。

CMT-B15M6（写真左）は15インチで1280×1024ドットの高精細表示にも対応した機種，CMT-E14D3は640×480に対応した普及型ディスプレイです。

■問い合わせ先
〒570大阪府守口市京阪本通2-18
三洋インフォメーションビジネス㈱
☎06-994-3546





多くの機種に対応したマルチスキャン・ディスプレイ

●マグビュー
●MAG DX15N
●PC-98シリーズ対応
●価格　88,000円（予価）

MAGのDX15Nは，PC-98シリーズに対応した15インチ・マルチスキャン・モニタです。

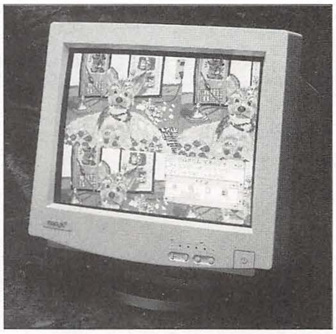
マイコンによるプリセット機能，VESA規格によるパワー・マネジメント機能が付いた高性能モニタで，解像度が高いうえに外光反射を抑えた見やすいフラット・スクリーンが疲れを軽減し，作業効率をアップします。

オプションのアダプタ（Mac用MGN15AT，DOS/V用MGN151MA）を併用すれば，DOS/VマシンやMacintoshと接続することも可能です。

最大解像度は，水平1280×垂直1024，同期周波数は水平で24～64kHz，50～100Hz。

PC-98のノーマル/ハイレゾ・モードのほか，1024×768のWindowsモードでの表示にも最適です。

■問い合わせ先
〒141東京都品川区大崎1-3-4建成ビル
マグビュー㈱
☎03-3493-3588



ソフト

Windowsをもっと使いやすくするプログラム

●アテイン
●METZ Task Manager
●Windows対応
●価格　9,800円

アテインの「METZ Task Manager」は，Windowsをさらに使いやすくするためのソフトです。

アプリケーション実行を管理するタスク・マネージャ機能，クイック・ファイル・マネージャやファイル検索，文字列検索，システム情報など必要なツールを完備し，Windows環境をバックアップします。

■動作環境
本体：NECやIBMや互換機などWindows対応機
OS：Microsoft Windows3.0または3.1，DOS3.0以上
HDD：720kB以上の空き容量

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区外神田2-10-6
宮本ビル2F
アテイン㈱　☎03-3255-4721



MS-DOSとWindowsに対応したワクチン

●リンク
●ウィルスバスターPro・WINプロテクトバンドル版
●NEC PC-98，DOS/Vマシン対応
●価格　18,000円

リンクの「ウィルスバスターPro・WINプロテクトバンドル版」は，MS-DOSとWindowsにそれぞれ対応したウィルス検索・駆除プログラムのセットです。

■バンドル内容
●ウィルスバスターPro
未知のウィルス対応のウィルス検索・防止・駆除プログラム（国産ウィルス，海外産ウィルス2500種類以上に対応）
●WINプロテクト
Windows3.1用ウィルス検索・駆除プログラム
●その他

■問い合わせ先
〒141東京都品川区西五反田8-8-15
ローズベイ五反田ビル10F
㈱リンク
☎03-3493-5850



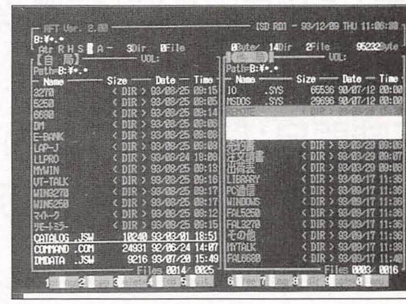
新製品 Flash NEWS

遠隔地からISDNでパソコンを遠隔操作

●インターコム
●リモートミラーISDN Ver.2
●NEC　PC-98シリーズ対応
●価格
シングル・パッケージ　97,000円
スタータ・キット　162,000円

インターコムの「リモートミラーISDN Ver.2」は，64,000bpsのISDN回線経由で2台のパソコンを接続して，遠隔地から相手パソコンのプログラムをリアルタイムに操作できるシステムです。自分のパソコンから相手パソコン上のアプリケーションを起動し，データの参照／入力／編集などの操作が行なえ，両パソコンでまったく同じ画面を同時に表示することができます。

■問い合わせ先
〒101東京都千代田区神田駿河台2-9研究社ビル
(株)インターソフト
☎03-3293-3338

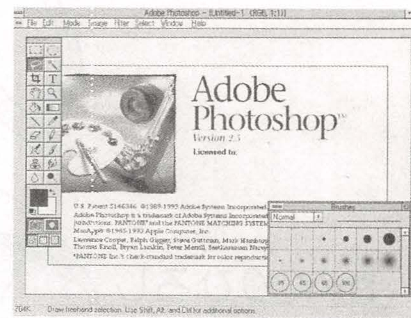


アドビがパソコン通信でサポートを開始

●アドビシステムズジャパン

アドビシステムズジャパンは，自社製品のサポートのため，情報提供の場としてベンダー会議をパソコン通信ネット（ニフティサーブ，PC-VAN，日経MIX）上に開設します。運営は同社のマーケティング・グループが担当し，原則として書き込み不可(READ ONLY)です。現在アドビシステムズジャパンは，プレスリリースを郵送で送付していますが，それがネットで読めるようになります。開始は4月からです。

■問い合わせ先
〒105東京都港区虎ノ門4-1-8
スイスバンクハウス
アドビシステムズジャパン
☎03-3437-8950



FM TOWNS用ルネッサンス美術鑑賞ソフト

●富士通
●Museum of Museums
●富士通FM TOWNSシリーズ対応，要メモリ4MB以上
●価格　12,800円

富士通の「Museum of Museums」は，家庭で手軽にルネッサンス時代の代表的な絵画作品を楽しむことができるCD-ROMソフトです。収録された約2,000点の絵画データはすべてコピーフリーなので，ユーザーがカット集として利用することも可能です。

「時代」，「作者」，「都市」の三つの仮想美術館を散策できます。たとえば，「作者館」では，ミケランジェロ，ダビンチといった22人の作家の作品が鑑賞できたり，「時代館」では当時の出版物の挿絵などのイラストを見ることができたり，「都市館」ではイタリア10都市に関する絵画をはじめ，現代の写真，地図などが収録されています。

これらのぼう大な絵画データは検索可能です。インデックスは，作者，年代，都市，タイトルの4種類で，見つけだしたデータは「マイクロ・フィルム」に登録することができます。

マイクロ・フィルムは，検索して作ったユーザー独自のシナリオで，絵画データを自動表示して楽しむことができます。ランダムに表示させることもできるので，すてきな環境ソフトとしても楽しめます。

絵画データだけでなく，解説文も約700あり，これを読めばルネッサンス期の歴史を深く理解することができます。

■問い合わせ先
FMインフォメーション・サービス
☎03-3646-0816

Macintosh用人物クリップアート集CD-ROM

●ミノルタ事務機販売
●CLIPPOSE GIRL VER.1，CLIPPOSE STEREO GIRL VER.1
●アップルMacintoshシリーズ対応
●価格
CLIPPOSE GIRL VER.1　14,800円
CLIPPOSE STEREO GIRL VER.1　3,000円

ミノルタ事務機の「CLIPPOSE GIRL VER.1」と「CLIPPOSE STEREO GIRL VER.1」は，Macintosh用人物クリップ・アート集CD-ROMです。CLIPPOSE GIRL VER.1は，正面，斜め上，斜め下の3アングルを基本に前後左右360度の方向から撮影した約3000点の写真を元に希望のポーズをインタラクティブに選択，PICT形式ファイルとして保存できます。CLIPPOSE STEREO GIRL VER.1は撮影角度を人間の眼の角度に固定したステレオ写真集で約100点が収録されています。



■問い合わせ先
〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル　ミノルタ事務機販売(株)
☎03-5423-7815

一太郎の対応プリンタをさらに追加

●ジャストシステム
●オプションプリンタライブラリVol.3 R.1
●ジャストシステム一太郎Ver.5，花子Ver.3，三四郎対応
●価格　3,000円

ジャストシステムの「オプションプリンタライブラリVol.3 R.1」は，同社の一太郎Ver.5，花子Ver.3，三四郎など，ジャストウィンドウ（JW2）対応アプリケーション用プリンタ・ドライバ集です。JW2が動作するすべてのパソコン上で利用できます。はじめてPDL（ページ記述言語）に対応したのが特徴です。PDLに対応することで図形や文字の印刷にプリンタ・コマンドを使用した高速出力が可能です。また，シリアル・プリンタの高解像モードやページ・プリンタなどの各社最新のプリンタにも対応し，新たに追加サポートするプリンタは27機種です。

■サポート・プリンタ
エプソン:LP-1500／1500S／2000／3000／8000／8000S（ESC／Page）
キヤノン:LBP-A304E／A304GII／A404／A404E／A404GII／B406D／B406E／B406S／B406G（LIPSIII）
FUJI XEROX:4108VII，Able3016-P（ART）

そのほか，ページ・プリンタ，シリアル・プリンタに対応

■問い合わせ先
〒770徳島県徳島市沖浜東3-48
(株)ジャストシステム
☎0886-52-8555

ザ・パソコンレクチャー
先生と生徒のための情報教育1・2・3

15時間目：「応用ソフト⑤：統合型ソフトウエア」



byくりひろし



★応用ソフトウエアの最後は，一つの応用ソフトでありながら，いろいろな機能を持つ，まさしくソフトのブレンド米？である「統合型ソフトウエア」です。

★ブレンド米では中にまずい種類の米がまざっていると，全体をまずく感じてしまいますが，「統合ソフト」でもやはり出来の良くない機能が混ざってると全体の性能（評価）が下がってしまいます。

★統合ソフトウエア・アーキテクチャの例としては，IBMのSAA(Systems Application Architecture)で，ワープロ，電子メール，データベース，ファイル操作等の機能を持ち，OS/2をベースにしたウィンドウHMIでの統合操作環境によって，どのレベルのコンピュータでも同じ操作ができたそうです。

★パソコンで利用できる統合型ソフトウエアとしては，Microsoft Worksや，lotus windows office等の他にも多くの種類があります。

★統合ソフトは，いくつもの応用ソフトの機能を持ち合わせているが，必ずしもマルチウィンドウ／マルチタスクとは限らない。要は同じ操作環境とデータの流通性（連携，共有等）があればいい。ウィンドウ環境は，ベースにしているWINDOWSなどのOS側で提供しているものであり，統合ソフトはあくまでその作法にのっとって作られている。

★応用ソフトは，目的に応じて選びましょう，と以前から言っていますが，統合ソフトの場合は逆に，むずかしいことや特別なことはできなくても，基本的なところは何でもできるため，「何かに使う」場合に向いているようです。もちろんハッキリした目的で統合ソフトを選ぶ場合もあります。

★マンガの例の統合ソフト使用例は少々簡単すぎですが，現実も簡単な使いかたを組み合わせることが多いようです。簡単なことを積み重ねて複雑なことへ，これ実はコンピュータの基本でしたね。



まーまー
つぐ美君
そんなに
怒らなくて
ても…
だってぇ、国産有機米100%のオベントだったのにぃぃぃぃっ
うん、それはユルセン。
なんだかつぐ美君
イライラしちょ
らんかね？
そーなの！
イライラしちゃっ
てんのよアタシ！
せっかくいろいろと応用ソ
フトそろえて，これでやっ
とお仕事ラクになるわー
って喜んでたらぁ…
日本語ワープロにー
データベースにー
表計算にー
これがなんと，それはそれで
こまっちゃうモンダイが
いろいろとあってぇ～…
たとえば？
どのソフト
使っても，
操作方法が
ソフトごと
けっこー
ちがうんだな
これが！
たとえば，保存ファイル
ひとつ読みだすにも…
同メーカーの応用ソフト
でもちがうときがある！
Aというワープロでは，
F1 キーのつぎにカ
ーソル・キーで選択し，
リターン・キーを押す
のに，
Bという表計算ソフト
では F5 キーのつぎ
にカーソル・キーで
『読みだし』を選んでリ
ターン・キーを押して
から，番号を入力して
リターン・キーなのよね
はっきし
いってー！
まず覚える
のがタイヘン
だし！
でもって
まちがえや
すいから，
やり直し
も多くてー！
死ぬ程時間
がかかるー！
それって
慣れてない
せいもあるの
では…!?
あ、あるけど～
そんなときには…
はい，これ！
『統合ソフト』!!
統合
ソフト？
そう，正しくは
『総合型ソフトウエア』
というものだ！
そーです。ドクターはDラえもんだったのです。
統合型ソフトウエアは，
ある一つの応用ソフト
ウエアが，複数の応用
ソフトウエアのあつまり
からできているもの
なのだ！
略して統合ソフトと
呼ばれているのだ！
表計算ソフト
ウエア
日本語ワード
プロセッサ
統合ソフト
データベース
ソフトウエア
たとえば，このある統合ソフトは，
『日本語ワードプロセッサ』と，
『表計算ソフトウエア』に，
『データベースソフトウエア』
の三つが合わさっておる！
わぁ，ソフトの
幕の内弁当！便利
そうでも，やはり
操作方法なんかは
ちがうんじゃ…？
そこはそれ，
『統合』と名が
つくだけあって
操作方法も
統合されて
おるでの！
〈例えば保存ファイルを読み出すとき〉
統合ソフトの中では，どのソフトでも
同じ機能は同じ操作で作られている
ファイル
よみだし
とりけし
マウスで
えらんで
操作を
えらんで
ファイル名
をえらぶ
あ，本当だ！
これなら少なく
とも同じことを
したい場合には，
同じ操作方法で
いいんだ！
あこりゃ
ラッキー♡

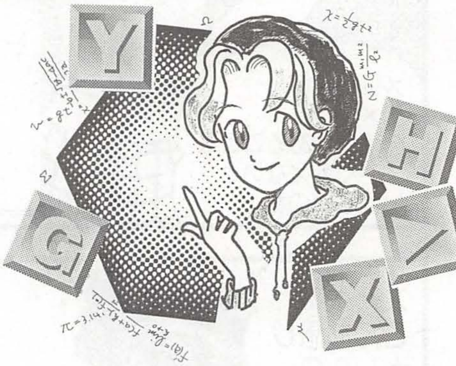


こういうのを統合操作環境っていうんですね
有名なのはMACかなやっぱし
WINDOWSやOS/2などのウィンドウ・システムも基本的には統合操作環境だね
同じことは同じ操作で，って約束で応用ソフトは作られておる
まぁそもそも統合ソフトが流行ってきたのは，WINDOWSなんかの統合環境が流行っているからだという説もあるね
操作のルールが決まっとるので作り易いのだ。
う〜ん，統合ソフトってばスゴ…
はい？
ちーっちっちっち
統合ソフトの最大のメリットは，操作方法が同じってだけじゃないのだ
え！他にもあるんですか？
もちろん，あるとも！
代表的な例がこの「データ連携機能」じゃな。ある応用ソフトで作ったデータを，そのまま他のソフトで利用できるのじゃ
……こういう，単独ではできないことができるのが…
統合型ソフトウエア
日本語ワープロソフト機能
データベースソフト機能
グラフィックソフト機能
検索結果
登録データ
データベース
図形データ
文字データ
図形データ
なるほど統合ソフトの強みなんですね！
データ連携なんかがカンタンにできると，いろんなところで役に立ちそうですね！
……それにしても…統合ソフトって考えかた，どうしてうまれてきたのかしら
そもそも統合ソフトっていうのは，同じコンピュータ内の応用ソフトをまとめたものではなく，本来はちがうコンピューター──それも，大型コンピュータやパソコン，ワークステーションなどのそれぞれで
もっと言っちゃうと，機種ごとに同じ様なソフトを作るのは金も時間もかかるから…なのだ
操作環境や使うデータの連携や共有をできるように考えられた『統合ソフトウエア・アーキテクチャ』がその原点なんだな
おおし，統合ソフトって最強！無敵！弱点なし！
これさえあれば，他のソフトなんていらないわっ
TSUGUMI
と，ついつい思ってしまうかもしれんが，そりゃメリットだけしか見ておらんからじゃな
そ，
そー
ねえ…
ホントに無敵ソフトならば，なぜ世の中の応用ソフトはすべて統合ソフトにならないのかね？


統合ソフトにかぎらず，応用ソフトを使う/選ぶには，
統合ソフト
・安価に応用ソフトを機能としてそろえられる
・応用ソフトそれぞれにひととおり使うには十二分な機能がある
・バージョンやレベルアップなどのサービスが一度に受けられる
・応用ソフト間でデータの連携，共有が可能
・一度操作をおぼえると他の応用ソフトでも同様にできる
・各メーカーを混ぜては使用できない
応用ソフト(単独)
・いくつものソフトを買うと，高価になる
・応用ソフトごとに性能を比較すると，単独の応用ソフトが高性能
・予算の都合で，バージョン・アップしたいものだけでも可能
・同じメーカーの製品でもできない場合が多い
・ソフトがちがうと似たような機能でも操作がまるでちがうことがある
・各メーカーの組み合わせ使用可（統合不可）
メリットとデメリットの両方があることをよ～く考えないといけないのね…
じゃ，仕上げに統合ソフトの身近な使いかたの例を考えてみるとしよう
夏も近いことじゃし，『暑中見舞』を作ってみるというのはどうかな？
えーとね，こんな感じかしら？
うむ，極端な例じゃが，一つの目的にむけての組み合わせかたがポイントじゃ
データベース機能
住所録データベースから宛名を検索し，印刷する。出した記録を残す。
日本語ワープロ機能
あいさつ文を作成する。毛筆書体や拡大文字を利用して印刷する。
グラフィック機能
夏らしいイラストを描く。ハガキの大きさに合わせて拡大縮小などする。
暑中御見舞申し上げます。
つぐ美
ところで，さっきも言ったが…
単独の応用ソフトと，統合ソフトには必ずしも優劣があるとはかぎらん
そりゃ操作環境の統合やデータ連携ができるにこしたことはないんだが…
あくまで応用ソフトを使うというのは，手段であることを忘れてはいかん！
ソフト
情報
情報を扱うための，ですね！
そう！どんな情報からどう新しい情報を生み出すか，
そのためにどんな応用ソフトをどう使えばいいのか，ってことなのだ
統合ソフトはその一つの回答例にすぎん
わかりやすくいえば，もっと便利に，もっと，楽しく何かをするためには，何を使えば早い，安い，うまい，かを考えればいいってことよね！
おお，さすがつぐ美くん，わかっとるの！
では，わかっとる仕上げに，編集部で今年だす暑中見舞，全部作っておいてくれんかの！
ほれ，ハガキ。
え…？
えええぇぇ～!?
ドサッ

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座



放物線をシミュレートしてゲームに応用しよう！

《PC-9801シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT●東 幸太

野球のボールを空中へ投げると，ボールはある程度まで高く飛んでから落ちていきます。

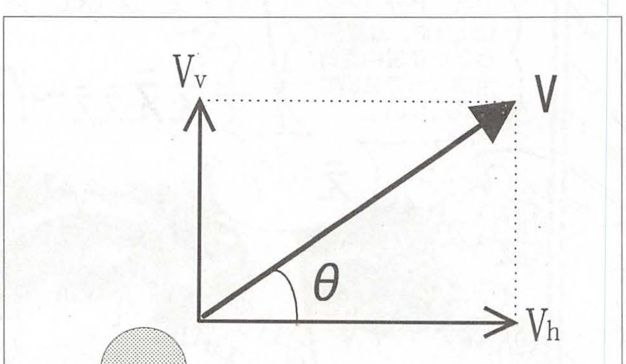
また，サッカーでも蹴りあげたボールは孤を描きながら飛んでいきます。

このようなときに，ボールが描く軌跡は「放物線」と呼ばれる曲線になります。名前が示すとおり，空中へ「放」りだした「物」体は，基本的にどんなものでも放物線を描きます。

今回は，この放物運動をシミュレートし，その軌跡が放物線になるかどうかをプログラムで確認してみましょう。

放り投げられた物体にはどんな力がかかっている？

まずはじめに，第1図のように空中へ物体を投げることを考えてみます。



《第1図》物体を速度Vで放り投げる

このとき，投げられる物体には初期速度Vが与えられます。ここではVが向きを持っている“ベクトル”として表されていますが，地面と平行な成分Vhと，垂直な成分Vvにわけて考えると計算しやすくなります。

空中を速度Vで飛ぶ物体には，第2図のように地面と垂直に“重力”がかかります。このため，物体は重力による加速度を受けながら飛ぶことになります。

重力の向きは地面と垂直になりますから，水平方向と垂直方向について，それぞれ独立させて考えることができます。地面と水平方向には，物体は速度が一定な“等速度直線運動”をします。また，地面と垂直方向には，物体は重力による一定加速度を持つ“等加速度直線運動”をすることになります。



《第2図》地面と垂直方向につねに重力が影響する

物体の質量をMとすると，物体に与えられる力Fと加速度aの間には，第3図の式(1)のような関係があります。この式(1)は，加速度は力に比例するのと同時に，物体の質量に反比例することを示しています。これを「運動方程式」と呼んでいます。

運動方程式はベクトルとして見た場合にも成立し，第3図の式(2)

$$F = Ma \quad \cdots (1)$$

$$\mathbf{F} = M\mathbf{a} \quad \cdots (2)$$

《第3図》質量Mの物体が加速度aで動くときの力Fの関係

のように表されます。式(2)は式(1)で表される関係の他に，与えられる力と加速度の向きが同じになるということも示しています。

この運動方程式を利用すると，地面と垂直方向の重力による加速度を計算できます。加速度がわかれば速度の変化が求められ，速度がわかれば物体の位置の変化を求めることができます。よって，これらを順に計算していけば，物体の位置変化を求めることができるわけです。

放物運動をプログラムにしてみよう！

それでは，実際にパソコンで物体を投げたときの位置変化を表現してみましょう。**リスト1**は，このシミュレーションを行なうプログラムです。

プログラムを実行すると，物体の初期速度と投げるときの地面との角度を聞いてきます。適当な値を入力してやると，グラフィックで物体の軌跡を表示します。初期速度を0とすると終了します。

角度や初期速度をいろいろ変化させてみると，さまざまな軌跡が表示されます(**写真1**)。

この結果を見ると，どれも放物線になっていることがわかります。このように，空気抵抗などの影響がない理想的な条件であれば，軌跡はすべて放物線を同じ比率で変形させたものになります（これを「等比変形」と呼ぶ）。

初期速度を一定にして投げる角度を変更してみると，45度のときが一番遠くへ飛ぶことがわかります。これは，角度を小さくすると水平方向への速度は大きくなりますが滞空（たいくう）時間が短くなってしまい，逆に角度を大きくすると滞空時間は長くなるのですが水平方向の速度が遅くなるためです。

サッカーを見ても，近くにパスをだすときは角度を小さくして水平速度の大きいもの，いわゆる“鋭いパス”をだします。カウンター攻撃のときには，遠くにいる選手にパスをだすため，45度に近い角度でボールを蹴りあげているのがわかるはずです。

写真1からも，滞空時間と水平方向の速度のバランスが，45度で最適になるのを見ることができます。

これを式で解くと，**第4図**のようになります。この結果から，重力の強さに関係なく，45度で投げた場合の飛距離が最大になることがわかります。

風や空気抵抗の影響を加えてみる！

“風や空気抵抗がまったくない理想的な状態”では，45度の角度で物体を投げるともっとも飛距離をだせるということがわかりました。それでは，現実のように風や空気抵抗がある場合はどうなるで

第1図において

$$V_v = \mathbf{V}\sin\theta$$

$$V_h = \mathbf{V}\cos\theta$$

滞空時間tは

$$t = \frac{2V_v}{g} \quad g\text{:重力加速度}$$

tの間に進む距離Lは

$$L = tV_h$$

$$= \frac{2V_v}{g} V_h$$

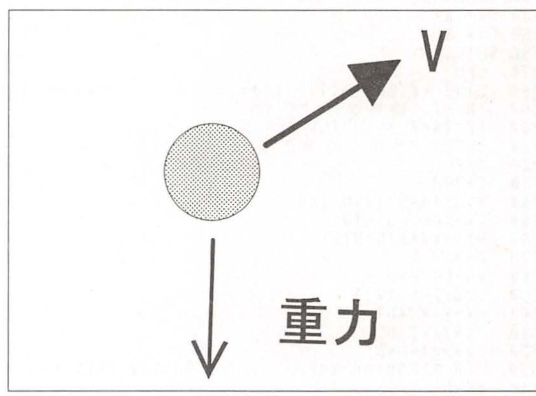
$$= \frac{2}{g}\mathbf{V}\sin\theta\,\mathbf{V}\cos\theta$$

$$= \frac{2\mathbf{V}^2}{g}\sin\theta\cos\theta$$

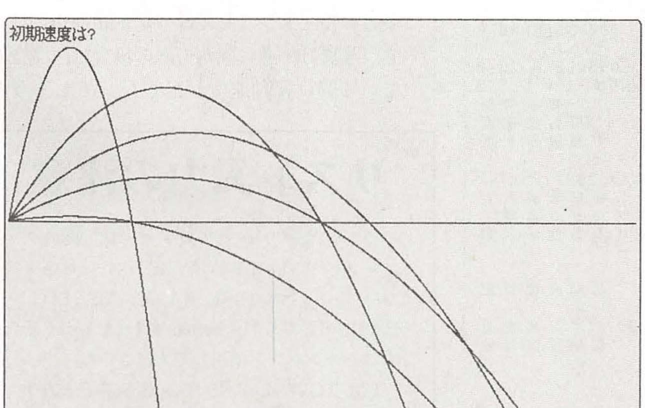
$$= \frac{\mathbf{V}^2}{g}\sin(2\theta)$$

$\theta = \frac{\pi}{4}(45^\circ)$ のときLは最大となる

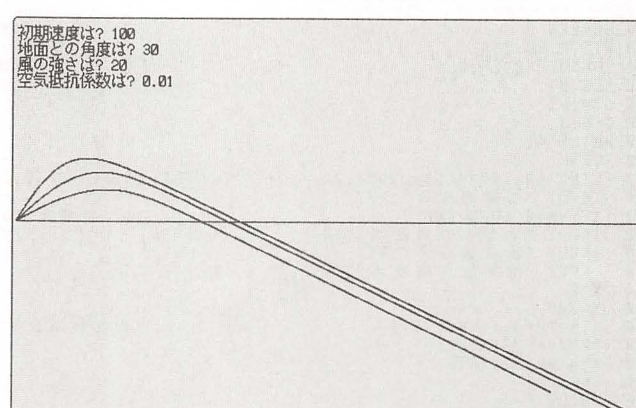
《第4図》45度が一番遠くへ飛ぶことを式で証明する



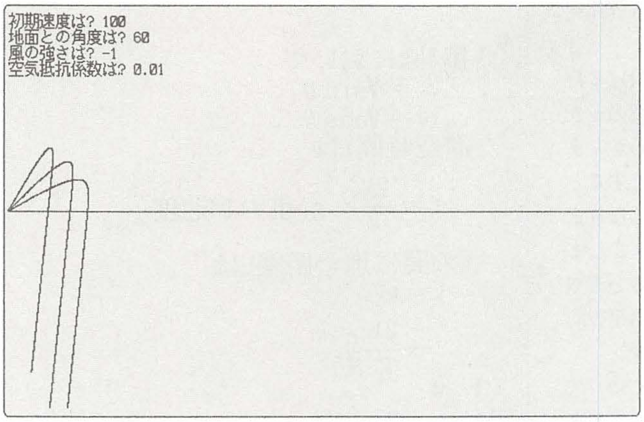
《第5図》空気抵抗を考えたときの物体にかかる力



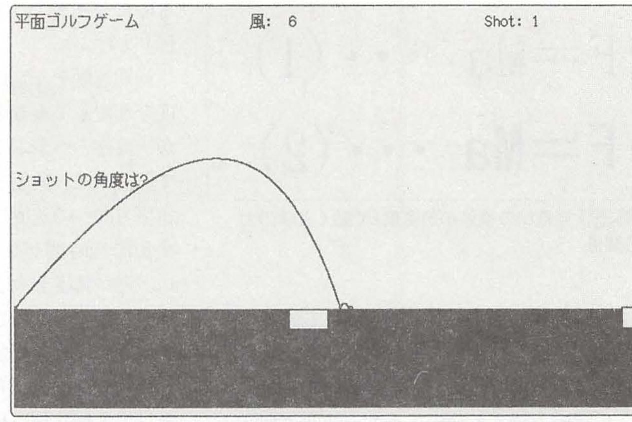
《写真1》リスト1で，10度，30度，45度，60度，80度を入力した結果。角度を大きくすると到達高度が高くなって滞空時間は増えるが，水平方向の移動速度が遅いため飛距離がでない。また，角度を小さくするとすぐに落ちてしまって飛距離がでなくなる



《写真2》リスト2で30度，45度，60度を入力した結果。追い風になっているため，45度の場合よりも60度の場合のほうが飛距離が伸びている



《写真3》リスト2で風速をマイナスにし，30度，45度，60度を入力した結果。向い風になっているため，45度の場合よりも30度の場合のほうが飛距離が伸びている



《写真4》『平面ゴルフゲーム』の画面。風の影響を十分考えて，打ちだし角度を入力しよう。軌跡が表示されるので，風の影響を前半のコースで把握して，後半のコースにそなえよう

しょうか？

第5図のように，**第2図**に風や空気抵抗の影響を加えた場合を考えてみます。空気抵抗や風がある場合，物体には**第2図**の重力に加えて，空気との相対速度によってきまる力がかかります。相対速度がプラスの場合は進行方向に加速させる力が，マイナスの場合は減速させる力がかかることになります。

空気抵抗による力は，速度に比例する成分と，速度の2乗に比例する成分があります。速度が遅い場合は比例成分が，速い場合は2乗比例成分が主な成分になります。今回は，プログラムが複雑化しないように，比例成分だけを考えてみます。

リスト2は，**リスト1**に空気抵抗や風の影響という要素を加えて，変更を行なったものです。プログラムを実行すると，物体の初期速度と投げる角度に加え，風の強さと空気抵抗係数を聞いてきます。

適当な値を入力すると，その条件で物体を投げたときの軌跡を表示します。初期速度を0にすると終了します。

空気抵抗と風を一定にした場合，追い風ならば45度よりも大きい角度で投げたほうが飛距離が伸び，逆に向かい風の場合は45度より小さい角度で投げたほうが飛距離が伸びます。これは，風や空気抵抗によって水平方向の移動速度が変化するためです。

追い風の場合は，滞空している間に移動速度が速くなるため，滞空時間を重視して角度をある程度大きくしたほうが飛距離が伸びます（**写真2**）。逆に向かい風の場合は，滞空している間に移動速度が遅くなってしまうた

《リスト1》放物運動シミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3                                       'TOWNSは 100 SCREEN0 0
110 WIDTH 80,25
120 CONSOLE 0,25,0,1                               'TOWNSは 120 CONSOLE 0,25,0
130 CLS 3                                          'TOWNSは 130 CLS 0
140 DT=.01                                         '刻み時間
150 G=9.8                                          '重力加速度
160 WHILE -1                                       '無限ループ
170  CLS
180  LINE (0,200)-(639,200),2           'TOWNSは 180 LINE (0,200)-(639,200),PSET,2
190  INPUT "初期速度は";V0                          '初期速度入力
200  IF V0=0 THEN END                              '初期速度が0ならプログラム終了
210  INPUT "地面との角度は";TH                      '投げる角度を入力
220  X=0                                           '初期座標設定
230  Y=200
240  RTH=TH*3.1416/180                             '角度の単位を度からラジアンに変更
250  VX=V0*COS(RTH)                                '初期速度設定
260  VY=-V0*SIN(RTH)
270  F=0
280  WHILE F=0
290   PSET(X,Y),7                                  '物体の座標を表示
300   X=X+VX*DT                                    '速度に応じて座標を変更
310   Y=Y+VY*DT
320   VY=VY+G*DT                                   '重力加速度によるY方向速度の変化
330   IF X>639 OR X<0 OR Y>399 OR Y<0 THEN F=1     '画面外にはみだしたら終了
340  WEND
350 WEND
```

《リスト2》空気抵抗を加えた放物運動シミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3                                       'TOWNSは 100 SCREEN0 0
110 WIDTH 80,25
120 CONSOLE 0,25,0,1                               'TOWNSは 120 CONSOLE 0,25,0
130 CLS 3                                          'TOWNSは 130 CLS 0
140 DT=.01                                         '刻み時間
150 G=9.8                                          '重力加速度
160 WHILE -1                                       '無限ループ
170  CLS
180  LINE (0,200)-(639,200),2           'TOWNSは 180 LINE (0,200)-(639,200),PSET,2
190  INPUT "初期速度は";V0                          '初期速度入力
200  IF V0=0 THEN END                              '初期速度が0ならプログラム終了
210  INPUT "地面との角度は";TH                      '投げる角度を入力
220  INPUT "風の強さは";WV
230  INPUT "空気抵抗係数は";KW
240  X=0                                           '初期座標設定
250  Y=200
260  RTH=TH*3.1416/180                             '角度の単位を度からラジアンに変更
270  VX=V0*COS(RTH)                                '初期速度設定
280  VY=-V0*SIN(RTH)
290  F=0
300  WHILE F=0
310   PSET(X,Y),7                                  '物体の座標を表示
320   X=X+VX*DT                                    '速度に応じて座標を変更
330   Y=Y+VY*DT
340   VY=VY+G*DT                                   '重力加速度によるY方向速度の変化
350   VX=VX-KW*(VX-WV)                             '風による減速
360   VY=VY-KW*VY
370   IF X>639 OR X<0 OR Y>399 OR Y<0 THEN F=1     '画面外にはみだしたら終了
380  WEND
390 WEND
```

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801シリーズの『N88日本語BASIC（86）』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作します（なるべく新しいバージョンを使用してください）。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

《リスト3》『平面ゴルフゲーム』プログラム・リスト

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))                    '乱数初期化
1010 SCREEN 3                                          'TOWNSは 1010 SCREEN0 0
1020 WIDTH 80,25
1030 CONSOLE 0,25,0,1                                  'TOWNSは 1030 CONSOLE 0,25,0
1040 CLS 3                                             'TOWNSは CLS 0
1050 DT=.005                                           '刻み時間
1060 G=9.8                                             '重力加速度
1070 DIM BX(2),BW(2)                                   'バンカーのX座標と幅
1080 DIM PX(2),PW(2)                                   '池のX座標と幅
1090 FOR I=0 TO 2
1100  READ BX(I),BW(I)                                 'バンカー・データ読みだし
1110  READ PX(I),PW(I)                                 '池データ読みだし
1120 NEXT
1130 WHILE -1
1140  GOSUB *INIT
1150  FOR STAGE=0 TO 2
1160   GOSUB *STAGEMAKE                                '画面作成
1170   GOSUB *HOLEPLAY                                 'プレイ開始
1180  NEXT
1190  GOSUB *HOLEOUT
1200 WEND
1210 END
1220 *INIT
1230 SHOT=0                                            '打数
1240 WV=RND(1)*50-20                                   '風の向きと強さ
1250 KW=.001                                           '空気抵抗係数
1260 RETURN
1270 *STAGEMAKE
1280 CLS 3                                             'TOWNSは 1280 CLS 0
1290 LINE(0,300)-(639,399),4,BF                        'TOWNSは ~(639,399),PSET,4,BF
1300 LINE(620,298)-(639,319),2,BF                      'TOWNSは ~(639,319),PSET,2,BF
1310 IF BX(STAGE)>0 THEN LINE(BX(STAGE)-BW(STAGE),300)-(BX(STAGE)+BW(STAGE),320
),6,BF                              'TOWNSは ~(BX(STAGE)+BW(STAGE),320),PSET,6,BF
1320 IF PX(STAGE)>0 THEN LINE(PX(STAGE)-PW(STAGE),300)-(PX(STAGE)+PW(STAGE),320
),1,BF                              'TOWNSは ~(PX(STAGE)+PW(STAGE),320),PSET,1,BF
1330 PRINT "平面ゴルフゲーム"
1340 LOCATE 30,0
1350 PRINT USING "風:###";WV
1360 GOSUB *PUTSCORE
1370 RETURN
1380 *PUTSCORE
1390 LOCATE 60,0
1400 PRINT USING "Shot:##";SHOT
1410 RETURN
1420 *HOLEPLAY
1430 BX=0                                              'ボールの初期座標
1440 BY=299
1450 BC=0                                              'ボール・コンディション
1460 BXORG=BX                                          'OB時のために打ちだした場所を記憶
1470 CF=0
1480 WHILE CF=0
1490  CIRCLE(BX,BY),2,7
1500  LOCATE 0,10
1510  PRINT SPACE$(30)
1520  LOCATE 0,10
1530  INPUT "ショットの角度は";TH '打ちだし角度入力
1540  IF TH<0 THEN TH=0
1550  IF TH>90 THEN TH=90
1560  V0=100
1570  IF BC=2 THEN V0=V0*.3*(RND(1)+.5) 'バンカーの場合は打ちだし速度を制限する
1580  RTH=TH*3.1416/180                  '角度の単位を度からラジアンに変更
1590  VX=V0*COS(RTH)                                   '初期速度設定
1600  VY=-V0*SIN(RTH)
1610  F=0
1620  BC=0
1630  WHILE F=0
1640   PSET(BX,BY),7
1650   BX=BX+VX*DT                                     '速度に応じて座標を変更
1660   BY=BY+VY*DT
1670   IF BX<0 THEN BX=0
1680   IF BY<0 THEN BY=0
1690   IF BX>639 THEN F=1:BC=4
1700   VY=VY+G*DT                                      '重力加速度によるY方向速度の変化
1710   VX=VX-KW*(VX-WV)                                '風による減速
1720   VY=VY-KW*VY
1730   IF BY>299 THEN GOSUB *BOUND                     'バウンド
1740   IF SQR(VX*VX+VY*VY)<.1 THEN F=1
1750  WEND
1760 SHOT=SHOT+1
1770 IF BC=0 THEN LOCATE 36,10:PRINT "          "
1780 IF BC=2 THEN LOCATE 36,10:PRINT " Banker "
1790 IF BC=3 THEN SHOT=SHOT+1:BX=PX(STAGE)-PW(STAGE):LOCATE 36,10:PRINT "池ぽち
ゃ"
1800  IF BC=4 THEN SHOT=SHOT+1:BX=BXORG:BY=299:LOCATE 36,10:PRINT "  O B   "
1810  GOSUB *PUTSCORE
1820  BXORG=BX
1830 WEND
1840 LOCATE 37,10
1850 PRINT "Cup in"
1860 WHILE INKEY$=""
1870 WEND
1880 RETURN
1890 *HOLEOUT
1900 LOCATE 36,10
1910 PRINT "Hole Out"
1920 WHILE INKEY$<>" "
1930 WEND
1940 RETURN
1950 *BOUND                                            '地面でバウンドしたときの処理
1960 X=BX
1970 Y=BY+3
1980 GOSUB *CHECKDOT
1990 IF P=2 THEN CF=1:BEEP:BC=1:F=1                    'ホールイン
2000 IF P=6 THEN BEEP 1:VX=0:VY=0:BEEP 0:BC=2          'バンカー
2010 VX=VX*.3                                          '速度を30%に落とす
2020 VY=-VY*.3
2030 BY=299
2040 IF P=1 THEN FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:VX=0:VY=0:BC=3:F=1
2050 RETURN
2060 *CHECKDOT
2070 P=POINT(X,Y)
2080 RETURN
2090 'ホールデータ
2100 DATA 300,20,-1,-1
2110 DATA 500,30,400,40
2120 DATA 550,30,380,60
```

め，あまり滞空時間を長くせずに水平方向の初期速度を重視したほうが有利になるわけです（**写真3**)。

野球を見ると，バッターが打ちあげてしまった場合，普通は外野フライなどになってしまいます。しかし，風向きによっては打ちあげたほうが飛距離が伸び，ホームランになるという場合もあります。

逆に，向かい風の場合は思っていたほど飛距離がでなく，特大の当たりでも外野フライに終わるということがあります。

平面ゴルフゲームを作ってみよう！

物体の放物運動を利用したゲームとして，『平面ゴルフゲーム』を用意しました。

リスト3を入力して，実行してください。平面ゴルフゲームは全部で3ホールあり，初期速度が小さくなるバンカー（黄色の部分）や，打ち直しとなる池（青色の部分）がコース中にあります。

通常のゴルフとはちがって，このゲームでは左から右へひたすらボールを飛ばし，右端の赤いブロックにボールをぶつければ“カップイン”となります。赤いブロックを越えてしまうと“OB”となり，打ち直しです。

画面上部には，風向と風速が表示されます。これは，ゲーム中一定で，変化しません。風の影響を考えて，ボールを打ちだす角度を入力してください。

基本的に初期速度は一定となっていますが，バンカーからのショットでは，つぎのような処理を行なっています。まず初期速度を通常の30%に，それに加えて乱数を使い最大50%ばらつくようにしています。そのため，飛距離はでませんし，精度のよいショットは期待できません。

ボールは入力した角度で打ちだされ，最初に着地した地点で止まります。赤いブロックに当たってカップインすると，つぎのホールに進み，3ホール終了するとゲーム・オーバーとなります。スペース・キーを押すことで，もう一度1ホールからはじめることができます。

上達への道はコレ！

テクニックとしては，最初の1，2打は池とバンカーに気をつけて，ひたすら飛ばしてください。基本的に45度の角度を入力し，風や池，バンカーのようすによって飛距離を調整するようにします。

ただし，最後には赤いブロックにボールをぶつけなくてはならないので，あまり大きな角度を入力しないようにする必要があります。

また，風の向き，強さはゲーム中は一定なので，前半に飛距離の傾向をつかんでおくと後半のコースが楽になるはずです。

このプログラムでは，**リスト2**の計算部分を流用してボールの軌跡を計算しています。初期速度や空気抵抗係数はゲーム中は一定ですが，リストを変更すれば値を変えられます。

初期速度を大きくすると，1発でカップインになる可能性がでるかわりに，ＯＢの可能性もでてきます。また，空気抵抗係数を大きくすると，風の影響を大きく受けるようになります。そのため，風による動きの変化を把握しておかないと，飛びすぎたり逆に風に押しもどされたりする場合もでるでしょう。

ゲームに慣れてきたら，この初期速度や空気抵抗係数を変更して，いろんな条件でプレイしてみてください。

まとめ

“物体を投げる”というシーンは，とくにスポーツなどでよく見られます。

物体が空気中を飛ぶわけですから，これらのスポーツでは程度の差こそあれ，風の影響を受けてしまいます。

風が強いときは，選手が風に対する対応をどのように注意しているのか？　そんなことを考えながらスポーツ観戦するのもおもしろいでしょう。

応用自由自在！

Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic研究所

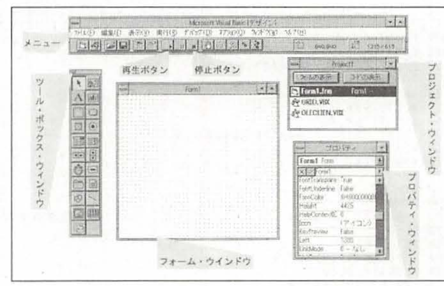
ビジュアル・ベーシック

愛称 VB研

所長●竹宮 恵亀
Keiki Takemiya
Illustration●Jun Isiguro



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.2.0（日本語版）
■価格40,000円
■対応機種
Windows3.0以上が動作する全機種
■問い合わせ先 マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300



第2部 第2回 Visual Basicの基本を理解しよう！

みなさんゴールデン・ウィークは何をしていましたか？ 旅やスポーツ，ゲームなどで楽しんだ人が多いでしょう。当研究所のように，休日をVisual Basicと格闘していた人もいるのではないでしょうか。

Windows上のアプリケーションを手軽に作ることのできる，人気のプログラミング・システム『Visual Basic（ビジュアル・ベーシック，以降VBと略)』。今月は，VBを使ってどんなことができるのか，その基本的な部分を紹介していきます。

VBの基本単語は呪文みたい？

所長 いやぁ，黄金週間は楽しかったねー。1週間以上も連続しているから，1年間で一番休みが取れるんじゃないかなぁ。学生の助手君には，夏休みとかあるからわからないかもしれないけど。

助手 あれ？ 所長はずっと仕事していたんじゃないですかぁ？

所長 おぅ。この1週間は，ずっと研究所に泊まりこんでいたぞ。黄金週間中は電話もかかってこないし，VBの研究にはうってつけなのだ。疲れたら寝て，起きたらVB。あぁ楽しい。

助手 所長ー，どうでもいいけど“黄金週間”はやめてくださいよぉ！ 世間の人は，ゴールデン・ウィークといっていますよ。

所長 ふん。暦の上の休祭日は，日本固有のものなんだろ。こういうものは，日本語で呼ぶのが正しいの！

助手 そういえばそうかもしれませんねぇ。でも黄金週間は，外来語に対する日本語の当て字のような気もするけど…。

所長 コンピュータ用語もそうだけど，無理矢理の当て字は，かえって混乱を生むかもしれないのだ。VBも同様に，もともと米Microsoft社で開発されたものだから，日本語に移植されるときの翻訳が問題になる。VBはどちらかというと，重要な単語は無理に日本語に直さずに，そのまま英語をカタカナ表記していることが多いようだ。“プロジェクト”とか“プロパティ”とか。

助手 プロジェクトは直訳すると“企画”“研究計画”，プロパティは“財産”“属性”という意味ですね。英語がわからないと，呪文みたいに感じるんじゃないですかぁ？

所長 うむ。でも，日本語化することには一長一短があるからな。どっちにしろプログラム・コードは英語を基本にしているし，言語関係はこの方法がいいのかもしれない。

ちょっと先月の復習をしてみよう！

所長 それじゃあまず，先月の復習からはじめてみよう。助手君，VBのプログラムの基本的なしくみをいってみたまえ！

助手 え？ いきなりですね。えーと，まずプロジェクト・ウィンドウでどんなフォームを使うかきめます。つぎにフォーム・ウィンドウの上に，ボタンとか絵を置いていくんですよね。そして，ボタンを押したときのプログラムを書いていく…でしたっけ？

所長　ほう。ヌケているようで，ちゃんと理解はしているようだな。プログラムを使うときのユーザー・インターフェースであるボタンやイメージ（絵や文字などのグラフィック），これを部品に見立ててフォーム上にポンポン置いていき，必要なところにプログラム・コードを入力していくわけだ(**第1図**)。

助手　そうそう。

所長　これを基本にして，プログラムの作成手順は**第2図**のようになるわけだ。

助手　えーと，まず画面のレイアウトですね。

所長　うむ。ツール・ボックス・ウィンドウから必要な部品を選択し，フォームに配置する。これまでのプログラム言語，たとえば98で使う『N88-BASIC』などでは，この画面レイアウトに使う労力が大きかった。VBはこれを部品を置いていく感覚で，非常に楽にできることがポイントなのだ。

助手　つぎはプロパティの設定ですか。

所長　ボタンの色とか大きさなど，配置した部品の“属性”をきめるわけだな。部品を選択して，プロパティ・ウィンドウで設定を行なうことになる。

助手　そしてプログラム・コードを入力して実行する，というわけですねぇ。もう簡単簡単，バッチリ理解してますよぉ！

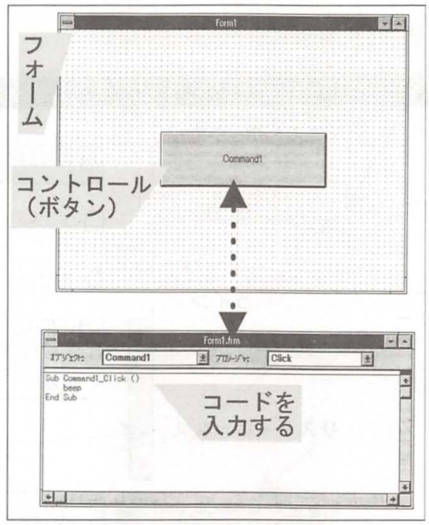
所長　そのお気楽さが不安なんだよな。もう少しくわしく説明すると，部品をダブル・クリックするとコード・ウィンドウが表示されるから，ここにプログラム・コードを記述する。プログラム実行はメニュー・ウィンドウの▶ボタンを押して，停止は■ボタンを押すことになる。

コントロールをモノにしよう！

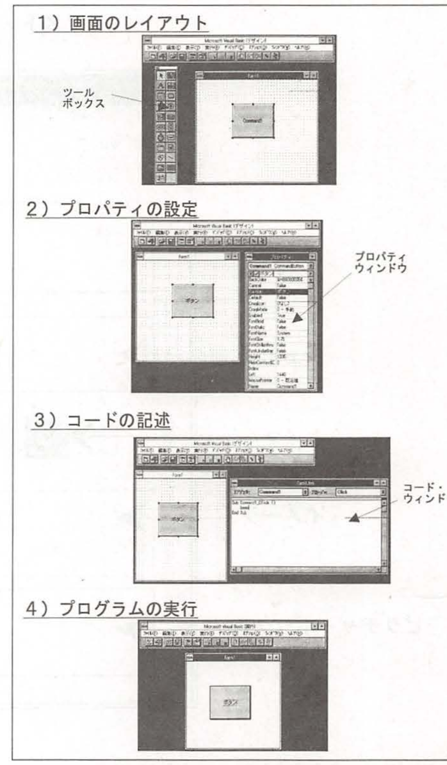
所長　さて，今回は“コントロール”を中心に紹介していくことにしよう。このコントロールで，VBはどんなことができるかがきまってくるから，重要なのだ。

助手　コントロールというと，直訳で“支配”





《第1図》VBの動作の基本。フォームに貼り付けられたボタンを押すとコードが呼ばれる



《第2図》VBのプログラム作成の基本。簡単なものなら他の言語にくらべてすぐ作成できる

“制御”になりますねぇ。

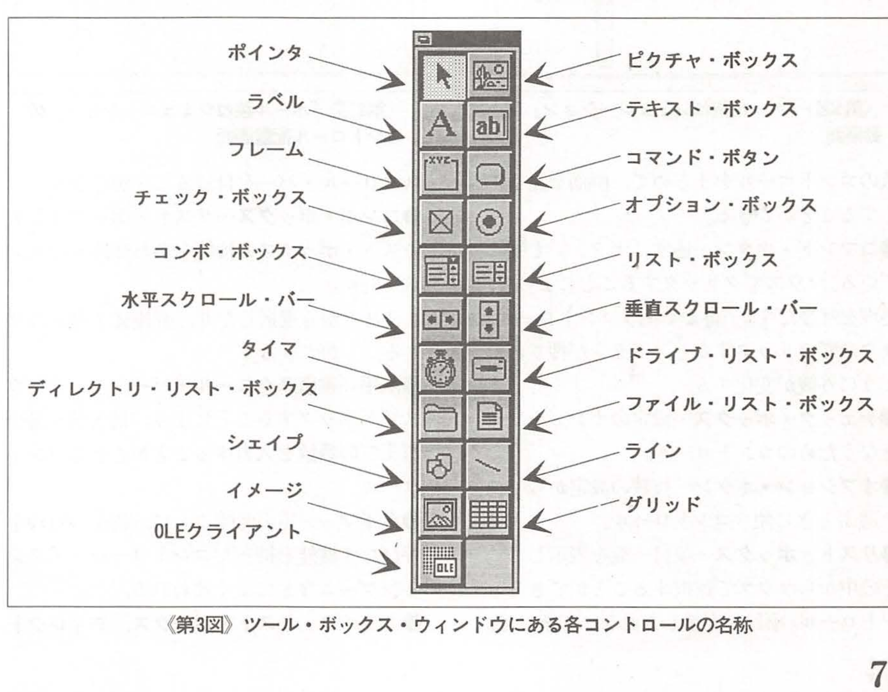
所長　うむ。この場合は，制御の意味合いが強い。“フォームに部品を配置する”とさっき説明したけれど，この部品のことをVBでは「コントロール」と呼んでいる。VBは標準で，つぎのような18種類のコントロールが用意されているぞ（**第3図**）。

●**ピクチャ・ボックス**…ビットマップ，文字列，直線や円などのグラフィックを表示することができるコントロール。ビットマップの中に文字列を乗せるなど，ピクチャ・ボックスの内部に別のコントロールを配置することも可能。

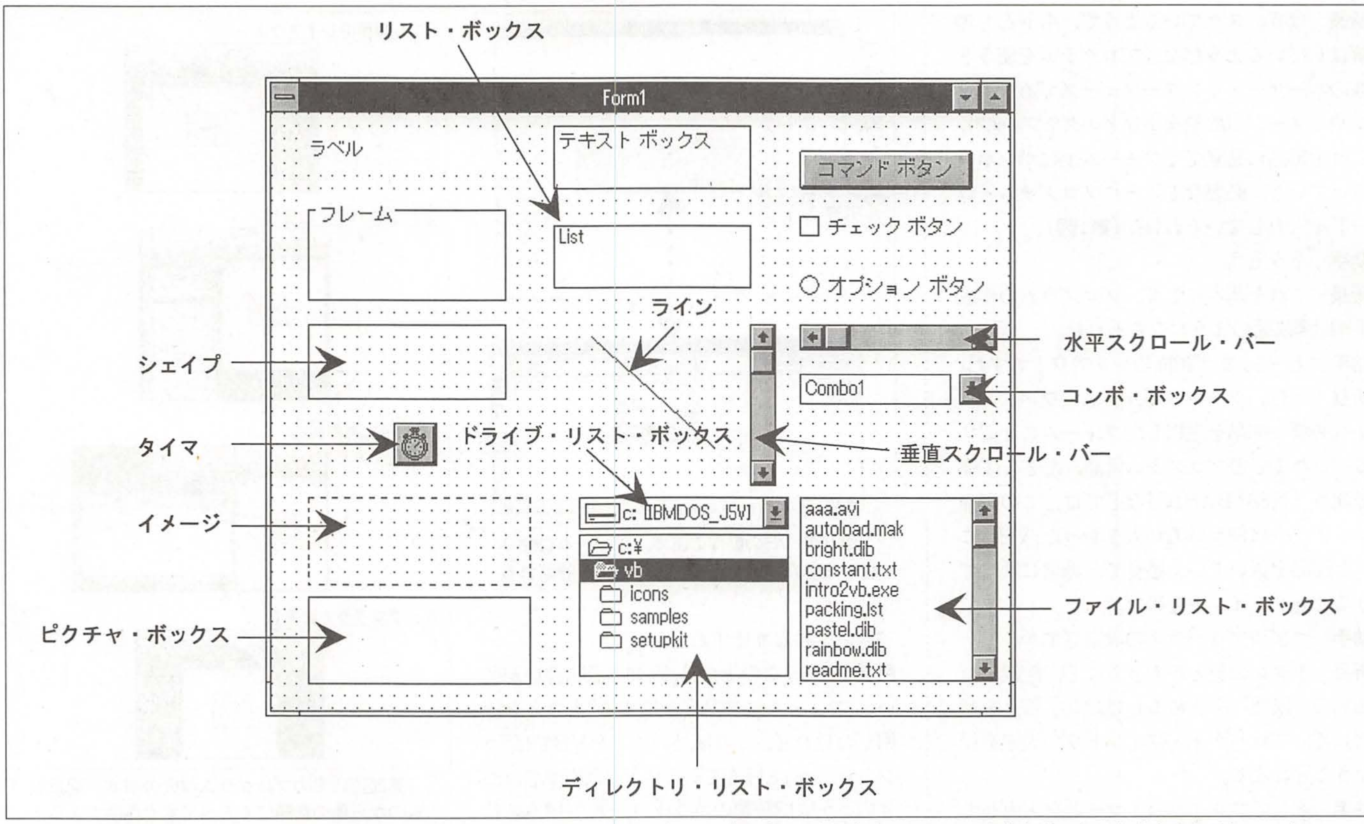
●**ラベル**…ユーザーが変更することができない文字列を表示するコントロール。表示する文字列のフォント，大きさ，色などを設定することができる。

●**テキスト・ボックス**…ユーザーが入力可能な文字列を表示するコントロール。複数行の文字列を表示可能で，スクロールさせることもできる。

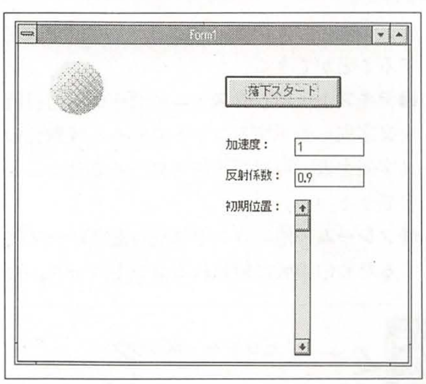
●**フレーム**…他のコントロールをグループ化するための領域に使われるコントロール。複



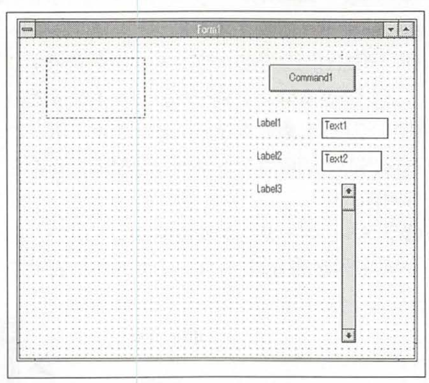
《第3図》ツール・ボックス・ウィンドウにある各コントロールの名称



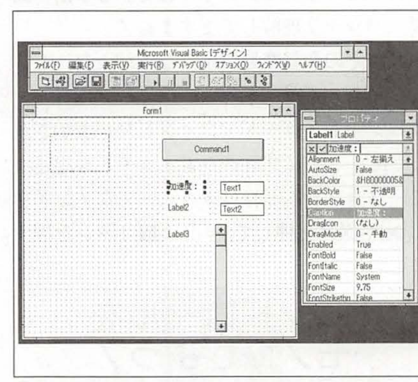
《第4図》各コントロールをフォームに配置すると，このような形になる。プロパティを設定することで，文字を乗せたり色を変えたりしていく



《第5図》『ボール跳ねシミュレーション』起動画面



《第6図》『ボール跳ねシミュレーション』のコントロール配置画面



《第7図》各コントロールのプロパティを，このように設定していく

数のコントロールをまとめて，画面を見やすくすることができる。

●コマンド・ボタン…通常「ボタン」と呼んでいる。マウスでクリックすることによって，処理を呼びだす，一番よく使うコントロール。マウスでクリックすると，ボタンが押されたように外観が変化する。

●チェック・ボックス…設定のオン／オフを行なうためのコントロール。

●オプション・ボタン…複数の設定から一つを選ぶときに使うコントロール。

●リスト・ボックス…項目一覧を表示して，その中からマウスで選択することができるコントロール。項目が表示しきれないときには，スクロール・バーを付けることができる。

●コンボ・ボックス…リスト・ボックスとテキスト・ボックスの機能をあわせ持ったコントロール。

　リストから選択したり，直接文字列を入力することができる。

●水平／垂直スクロール・バー…バーをマウスでドラッグすることにより，最大値～最少値までの数値を入力することができるコントロール。

●タイマ…一定の時間ごとに，特定の処理を呼びだす機能を持ったコントロール。アクションゲームなどによく使われる。

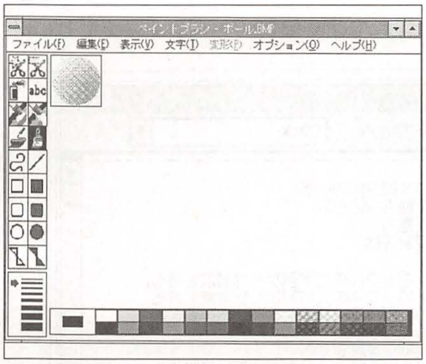
●ドライブ・リスト・ボックス，ディレクトリ・リスト・ボックス，ファイル・リスト・ボックス…ファイル・システムのドライブ，ディレクトリ，ファイル名を設定するのに使うコントロール。

　プログラムで使うデータなど，ファイルの読み込みや保存時に使用する。

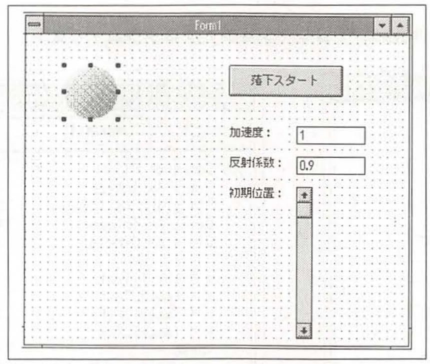
●シェイプ，ライン…四角や円，直線を表示するコントロール。

　このような図形を表示する方法としては，コントロールを配置する他に，フォームやピクチャ・ボックス上にプログラムによって描くこともできる。

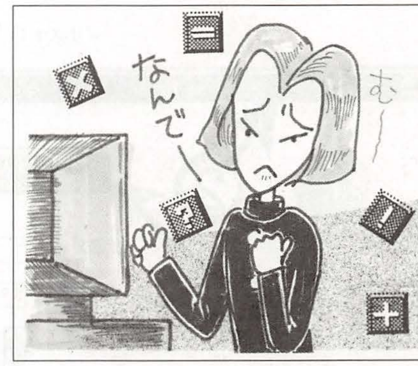
●イメージ…ビットマップやアイコン・データを表示するコントロール。



《第8図》ペイントブラシでボールの絵を作成する。ただの丸でもOKだ



《第10図》イメージ・コントロール上にボールの絵を貼り付け完了！



サンプル・プログラムでその効果を知る！

助手　しょ，所長〜。こんなにたくさんあっても，よくわかんない〜。

所長　ま，一般民間人の反応はそんなもんだろう。それぞれのコントロールをフォームに貼り付けると，**第4図**のようになるぞ。これを見れば，ちょっとはイメージがつかめるかな？

助手　うーん，やっぱりよくわかんない〜。

所長　よしよし，それじゃあサンプル・プログラムを作って，その効果を実感させてやろう。プログラムのネタは何にしようか…。

助手　所長，むずかしくしないでくださいね。ここは簡単に，簡単に。

所長　サッカー・ブームだから，『ボール跳ねシミュレーション』というのはどうだ？

助手　あ，それならまえのコーナー『BASICプログラミング講座』でも同じネタをやってますし，VBとの比較になっていいですねぇ！

所長　ぎくっ。あんまりハデなものはできないよ。簡単にいこう，簡単に。

助手　といっているあいだに，できてしまいましたねぇ（**第5図**）。

所長　ま，この程度なら1時間もあればできるのが，VBのいいところだな。ボールの初期位置，加速度，地面の反射係数を設定することにより，ボールの跳ねぐあいをコンピュータ上で再現するものだ。

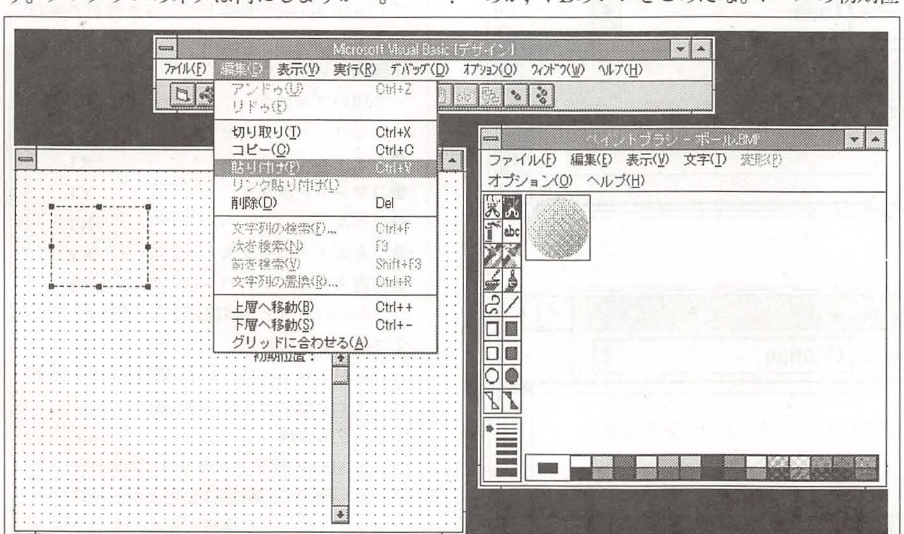
助手　どんなコントロールを使っているんですか？

所長　ここでは，コマンド・ボタン，ラベル，テキスト・ボックス，垂直スクロール・バー，イメージの5種類のコントロールを使用したぞ。コマンド・ボタンはシミュレーションの開始に，ラベルは文字の表示に，テキスト・ボックスは加速度と反射係数の入力に，垂直スクロール・バーはボールの初期位置の入力に，イメージはボールの表示にそれぞれ使っている。

助手　ははぁ。プログラムにすると，その機能がわかりますね。しかし，このボールの動きがずいぶんリアルですねぇ。

所長　うむ。プログラムを見ればわかるけれど，イメージをスムーズに移動させるための命令があり，これを利用すれば簡単にアニメーション表示ができるぞ。ちなみに，コントロールはオプションで追加可能なので，VBをどんどん機能アップさせることができるのだ。

助手　このプログラムはコードも短いですし，ぜひみなさんも入力してみてくださいねぇ。それではまた来月お会いしましょう〜。



《第9図》カット＆ペーストでVBのフォーム上にボールの絵を持ってくる

《第1表》各コントロールのプロパティ

コントロール名	プロパティ	値
Label1（ラベル）	Caption	加速度：
Label2（ラベル）	Caption	反射係数：
Label3（ラベル）	Caption	初期位置：
Text1（テキスト・ボックス）	Text	1
Text2（テキスト・ボックス）	Text	0.9
Command1（コマンド・ボタン）	Caption	落下スタート

Visual Basicのプログラムを大募集！

マイコンBASICマガジンでは，Visual Basicで作成したプログラムも募集しています。

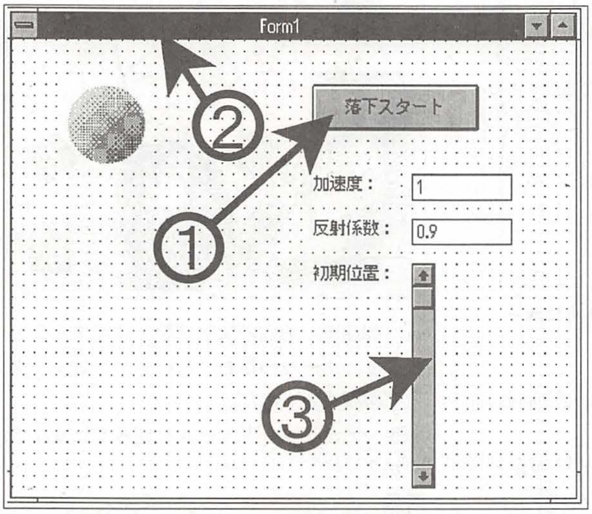
プログラムを投稿するときには，特選プログラム・コーナー扉のきまりをよく読んで，同じ要領で投稿してください。掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

■あて先

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「Visual Basic研究所」原稿募集係

Visual Basic研究所

《リスト1》『ボール跳ねシミュレーション』プログラム・リスト



●お知らせ● '93年11月号のVB研で紹介した『3D-Video迷路』をCD-ROMに収録! 他にも，Visual Basicで作成したビデオデッキ制御プログラムやビデオデータを満載したマルチメディア新雑誌『AVComputer Magazine』創刊号は，全国書店で絶賛発売中です。価格は，2,800円。

①

オブジェクト: Command1　プロシージャ: Click

```
Sub Command1_Click ()
    Dim x As Integer          'ボールのＸ軸方向の位置
    Dim grand As Integer      '地面のＹ軸方向の位置
    Dim g As Integer          '加速度（重力）
    Dim a As Single           '地面の反射係数

    g = text1.Text            'テキストボックスの文字列から加速度を得る
    a = text2.Text            'テキストボックスの文字列から加速度を得る
    x = image1.Left           'ボールの初期位置を設定する
    y = image1.Top
    speed = 0                 '速度の初期値を設定する
    grand = form1.ScaleHeight - image1.Height    '地面の位置を設定する

    Do
        speed = speed + g     '速度に加速度を加える
        y = y + speed         '位置を速度分だけ増やす

        If y >= grand Then             '地面より下の場合
            speed = -speed * a         '反射係数を掛けて速度を反転させる
            y = y + speed
            image1.Move x, y           'ボールを移動させる
        Else
            image1.Move x, y           'ボールを移動させる
        End If

    Loop Until (Abs(y - grand) < 20 And Abs(speed) < g)

    image1.Top = VScroll1.Value    'ボールを初期位置に戻す
End Sub
```

②

オブジェクト: Form　プロシージャ: Load

```
Sub Form_Load ()
    ' 起動時にスクロールバーの最大値を設定する
    VScroll1.Max = form1.ScaleHeight - image1.Height
End Sub
```

③

オブジェクト: VScroll1　プロシージャ: Change

```
Sub VScroll1_Change ()
    '  スクロールバーの値が変化したときに，値に応じてボールの位置を変える
    image1.Top = VScroll1.Value
End Sub
```

④

オブジェクト: (general)　プロシージャ: (declarations)

```
Option Explicit
Dim speed   As Integer  'ボールのスピード
Dim y As Integer        'ボールのＹ軸方向の位置
```

プログラム入力のしかた

このプログラムを楽しむには，Windows上でVisual Basicが動作している条件が必要です。

①画面のレイアウト

今回のプログラムでは，つぎのようなフォームとコントロールを使用しています。

- ●フォーム ×1
- ●コマンド・ボタン ×1
- ●ラベル ×3
- ●テキスト・ボックス ×2
- ●垂直スクロール・バー ×1

これらの部品を，第6図のように配置します。

②プロパティの設定

各コントロールについて，第1表のようにプロパティを設定します（第7図）。

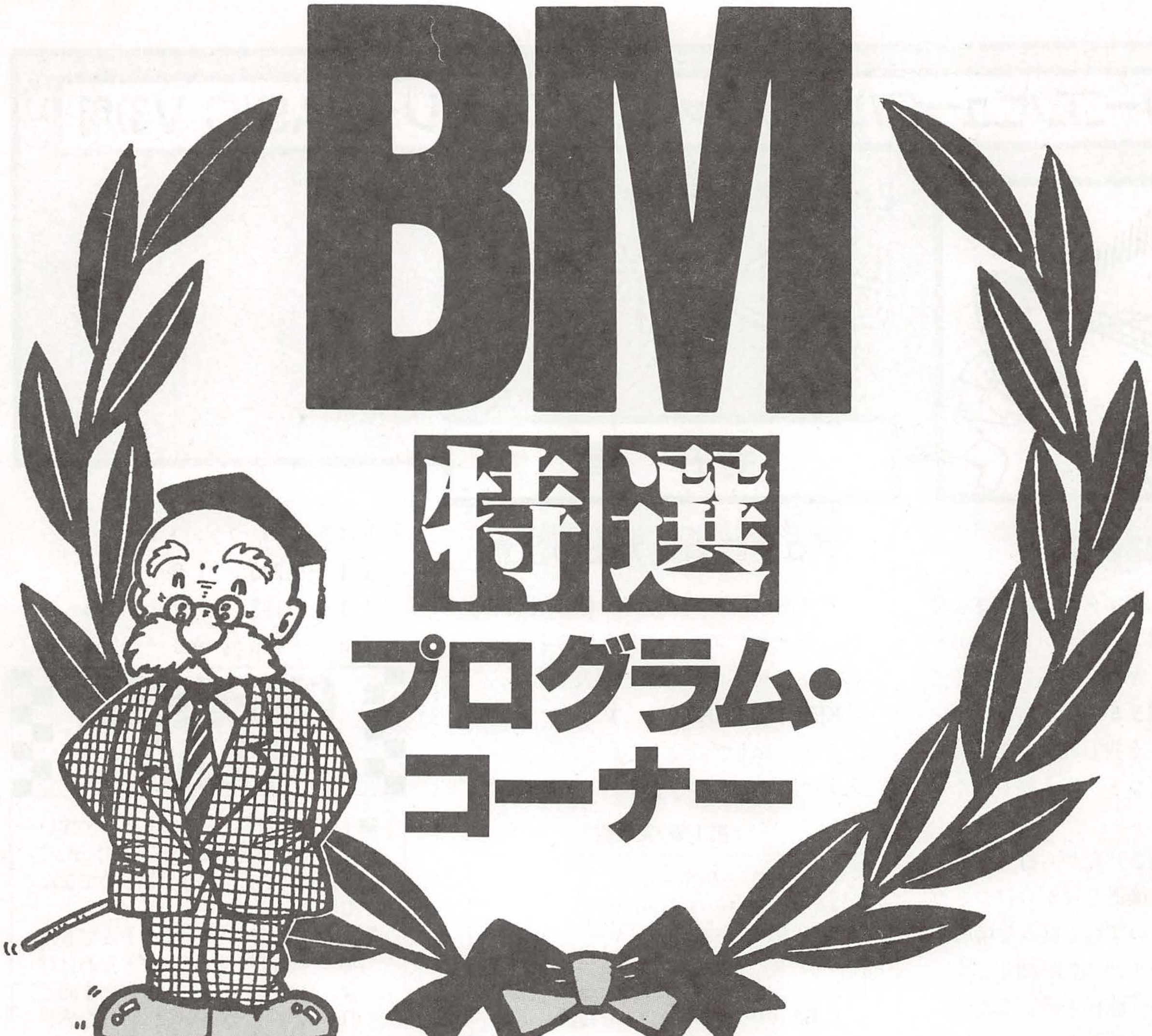
③データの作成

Windowsの標準アクセサリであるペイントブラシを使って，第8図のようなボールのビットマップ・データを作成します。そして描いたボールを選択し，メニューから[編集]［コピー］でクリップ・ボードにコピーしたあと，VBのイメージを選択して[編集]［貼り付け］を実行します（第9図）。すると，イメージ・コントロール上にボールのイメージを表示することができます（第10図）。

④プログラム・コードの入力

リスト1に示すように，コードを付けるコントロールをダブル・クリックします。するとコード・ウィンドウが表示されますので，**リスト①～③**のコードを入力します。

BM特選プログラム・コーナー



ファミリーベーシック
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801mkIISR
PC-9801
X1/turbo
X68000
PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG" というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

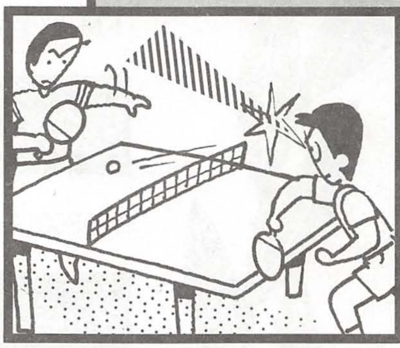
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係
(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V3)用



2人用おもしろスポーツ・ゲーム

ピンポン

寺井　章

遊びかた

2人用です。十字ボタンでカニさんを移動させ，Ⓐボタンでジャンプしてボールを打ちます。ジャンプの高さに応じてボールは遠くへ飛びます。通常はジャンプした後Ⓐボタンを押し続けたまま打ちますが，離して打つと，より高く遠くへ飛びます。

カニさんを前進させながら打つと，ドライブがかかり，後退しながら打つとカットになります。いずれも打った場所が床に近いほどボールのキレが増します。

スピード感もあり球種も豊富なため，実力差がはっきりでて燃えると思います。早く21点取ったほうが勝ちです。

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分(黒いところ)は，キャラクタ・コード表Bのそれぞれの文字に対応するコードが入ります。

KEY 1，CHR$(　　)⏎

とダイレクトで設定しておき，F1キーで入力することができます。(　　)内の各コードはそれぞれつぎのとおりです。

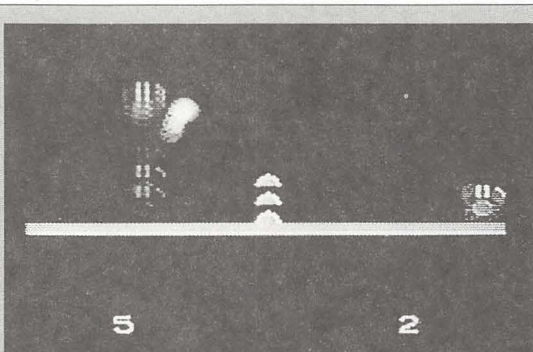
j 1……225　f 0……192
f 1……193　f 2……194
f 3……195　m 6……254

《第1表》変数表

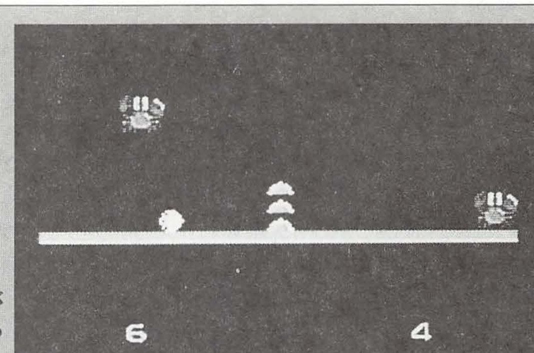
X(E), Y(E)	ボール
XA, YA	1プレイヤー
XB, YB	2プレイヤー
Z	どっちのコートにボールが落ちたか
C, CA	バウンドした数
J	ドライブ
H	カット
Q, QA	得点

CHECKER FLAG

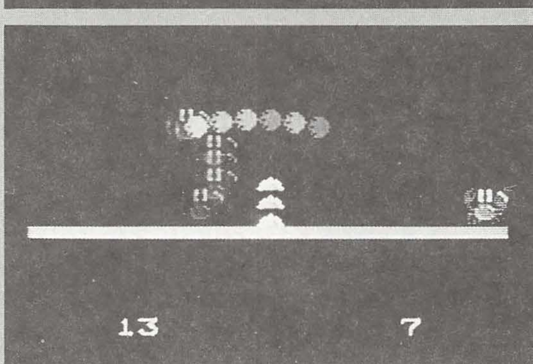
編：2人対戦のボールゲームって多いですけど，今回のような“ピンポン”を題材にしたものは，はじめてなんじゃないですか？
影：そうか，ピンポンか。とんできたボールを直接打っちゃダメなわけだな。ワンバウンドしたものを1回で打ち返すということで，新鮮な感じがするじゃないの。
編：ドライブやカットといったワザもあるんですよ。グッ！



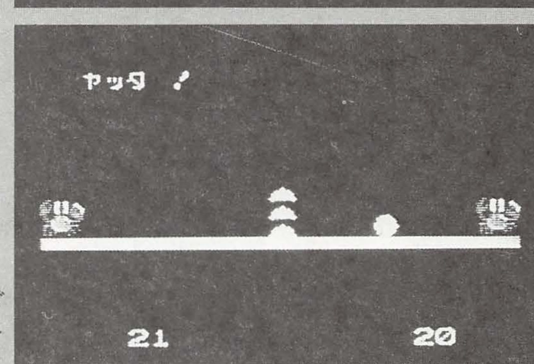
◀《写真1》2人用のピンポン。カニさんはラケットだと思ってもらえばよいでしょう



▶《写真2》ピンポンといえば，そう，ワンバウンドさせてから打ち返すわけです



◀《写真3》ドライブやカットも打ちわけられるという本格的（？）ピンポン

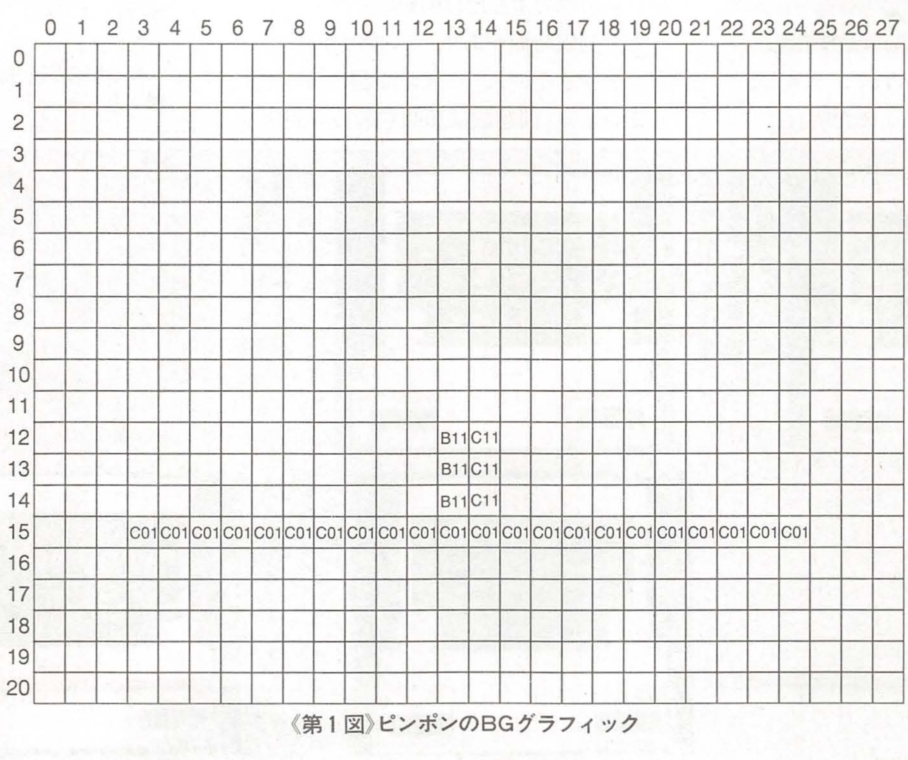


▶《写真4》21点先取で勝利となります。デュースはありません

★OFを読んで思ったんですが，影さんは他のみなさんの意見のまとめ役になっているのですね。けなげ…♡。(埼玉県春日部市・倉渕弘朗20才)……【影：な，なに？けがない？Dr.D：なんじゃ？影：い，いや，倉渕くんが…。「けが…」と。Dr.D：ワシャ帰る。】

ピンポンのプログラム・リスト

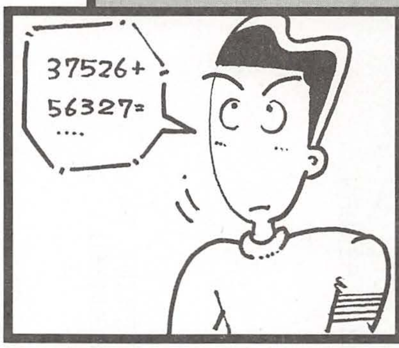
```
10 ON ERROR GOTO410
20 VIEW:CGSET 1,0:SPRITE ON
30 PALET S 0,15,48,48,48
40 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE I,(0,1,0,0,I)=".3j1j1":NEXT
50 FOR I=2 TO 3:DEF SPRITE I,(3,1,0,0,0)="f0f1f2f3":NEXT
60 X=40+160*Z:Y=90:XA=40:XB=200:E=0:F=-9:A=0:B=0:C=0:CA=0
70 'm6 1 ﾌﾟﾚｲｱｰ m6
80 IF A<0 THEN YA=YA+A:A=A+1:GOTO100
90 YA=126:A=9*(STRIG(0)=8)
100 ON STICK(0) GOSUB360,370:SPRITE 2,XA,YA
110 IF ABS(X-XA)<9 AND ABS(Y-YA)<15 ON C+1 GOSUB260,270:CA=0:A=0
120 'm6 2 ﾌﾟﾚｲｱｰ m6
130 IF B<0 THEN YB=YB+B:B=B+1:GOTO150
140 YB=126:B=9*(STRIG(1)=8)
150 ON STICK(1) GOSUB380,390:SPRITE 3,XB,YB
160 IF ABS(X-XB)<9 AND ABS(Y-YB)<15 ON CA+1 GOSUB260,270:C=0:B=0
170 'm6 ﾎﾞｰﾙ m6
180 F=F+1:X=X+E:Y=Y+F:SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X,Y+1
190 IF Y>112 AND ABS(120-X)<5 GOSUB320
200 IF Y<129 THEN80
210 IF ABS(X-120)>85 THEN80
220 GOSUB340:Y=125
230 IF C>1 OR CA>1 ERROR
240 POKE&H4015,15:POKE&H4000,128,0,90,0:GOTO80
250 'm6 ｷｭｰｼｭ m6
260 IF E<>0THEN H=4:GOTO340
270 IF C+CA=1 RETURN
280 S=STICK(Z):H=-(ABS(F))*(S=2-Z):J=(ABS(F)-2)*(S=1+Z)
290 IF STRIG(Z)=8 THEN F=7-(ABS(120-X)/20+9)*C:E=9-18*Z:RETURN
300 F=9-18*C:E=(1-2*Z)*(135-Y)/6:RETURN
310 'm6 ﾊﾞｳﾝﾄﾞﾉ ｼｮﾘ m6
320 IF Y<118 THEN E=SGN(E):F=-9:H=4:RETURN
330 X=X-E:Y=Y-F:E=-E:F=2:RETURN
340 Z=-(X>120):C=C-(Z=0):CA=CA+Z
350 F=-F+1:E=SGN(E)*(5-(H+J)*-(C+CA=2)):RETURN
360 XA=XA-5*(XA<100):RETURN
370 XA=XA+5*(XA>7):RETURN
380 XB=XB-5*(XB<233):RETURN
390 XB=XB+5*(XB>140):RETURN
400 'm6 ﾄｸﾃﾝ m6
410 PLAY"O3T1Y1G1#BR7"
420 Q=Q+Z:QA=QA-(Z=0)
430 LOCATE 6,20:PRINT Q:LOCATE 19,20:PRINT QA
440 IF Q<21 AND QA<21 THEN PAUSE90:RESUME60
450 LOCATE 18-13*Z,6:PRINT"ﾔｯﾀ !"
460 PLAY"T4G1FEDCR9R":RUN
```



《第1図》ピンポンのBGグラフィック

★最近，OFであまりDr.Dを見かけないが…はっ，はっ，まさか!?（静岡県清水市・ごんた16才）……【影：そう，そのまさかでして。「ワシャ帰る」と言ってでていったまま…。しくしく。Dr.D：そうか，やっぱりワシがいないとさびしいか。ふむふむ。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用



早さと正確さで勝負！ゲーム感覚で暗算の勉強

数当てゲーム5 激戦！暗算バトル

ソフトウエア制作グループENIAC

はじめに

とうとうでました！数当てシリーズ第6弾，ほんとは随分前にできていたけれど，遅くなってしまいましたが，その名も「数当てゲーム5　激戦！暗算バトル」いよいよ登場です!!

内　容

その名前のとおり，2人対戦暗算能力養成ゲームです。一応1人でも遊べますが，やっぱり大勢の人で遊んだほうが楽しいと思います。このゲームは，たし算，ひき算，かけ算，わり算と四つのモードがあるので自分の好きなモードを選んでください。

ゲーム・スタート

まずBASICのCDを入れて，リストどおりに入力してください。また実行中にはCDをぬかないようにしてください。エラーになります。

タイトル画面がでてモード選択画面がでるまでは，キーボードを押さないでください。

モード選択画面では，テンキーを使って選んでください。

選んだらすぐに問題がでてきます。わかったら，1Pはスペース・キー，2Pはテンキーの[0]を押してください。ちなみにこのゲームは早押し方式です。ボタンを押すと解答画面に移るので，答を入力してください。このとき，問題は見えなくなるので，気をつけてください。

答を入力して正解すると，その問題の答が点数になります。もしまちがえると逆にその答のぶんだけ引かれます。

また制限時間があり，この時間内にボタンを押さないと，つぎの問題に移ってしまいます。問題数は10問で最後の問題はむずかしくなっていますが，そのかわり点数は高くなっています。問題が終了すると点数と勝敗が表示されます。まずないと思いますが，引き分けのときは，勝敗は表示されません。

ひととおりPLAYが終わったら，もう一度やるのかを聞いてくるので[Y]か[N]を

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲーム感覚で算数の勉強になるという，これはすばらしいプログラムじゃないか。
編：ぜひ打ち込んで，お父さんやお母さんと勝負してみるのもいいですね。
影：お母さんが負けたら，臨時のおこづかいがもらえる…なんてね。
Dr.D：まったく，そんなことしか考えないんだから。このプログラムで，少し別の脳を働かせてみんしゃい。
影：あらー。



◀《写真1》テレビ番組風のデモ画面。2人対戦暗算ゲームだ



◀《写真2》モードは四つ。どれかを選んでスタート！



◀《写真3》こういう問題がどんどんでてくる。早押しだぞ



◀《写真4》10問終えると終了。早さと正確さが要求される

★影さん，ついにTOWNSが手に入ります。どんどんプログラム送ります。ところで，OFのペンネームはどこに書くんですか？（埼玉県幸手市・立野ただし18才）……【編：よかったねー。TOWNSといえば編集長もお気に入りなんですよ。編集長に負けるなー。】

押してください。

最後に

グループとはいっていますが，このゲームは僕1人で作りました。

それと特別にこのゲームの必勝法を教えましょう。それは問題を覚えて解答画面になってから暗算するのです。そうすれば，相手は答えることができなくなります。

でも，なるべくは考えてからボタンを押してください。負けそうなときだけこのワザを使うことをおすすめします。

では次回作でお会いしましょう。

★　★　★

数当てゲーム5　激戦／暗算バトルのプログラム・リスト

```
10 '数当てゲーム5　激戦！暗算バトル／ソフトシリーズ　NO．4
20 'FM　TOWNS　F-BASIC386　V2．1　L10用
30 '企画・制作／渡辺浩安（C）ソフトウェア制作グループ　ENIAC　199
3
40 '**** 初期設定 ****
50 CLS:SCREEN@1:SIMPOSE ON:RANDOMIZE TIME:CD STOP
60 LOAD@"Q:¥FJ2¥TONE¥FM_2.FMB":DIM PC(30000)
70 '**** タイトル ****
80 PART 0,0:PART 1,6:PART 2,7:FOR I=0 TO 51
90 SYMBOL(110,80),"Presented By",1,1,[X,X,X]
100 SYMBOL(115,100),"ENIAC",1,1,[X,X,X],,1
110 X=X+5:NEXT I:WAIT 100:CLS
120 CIRCLE(160,110),130,7,.5!,,,F,PSET,[100,100,100]
130 SYMBOL(50,90),"数当てゲーム",2,2,2,,5
140 SYMBOL(240,85),"5",3,3,[100,0,255],,5
150 SYMBOL(100,130),"激戦！暗算バトル",1,1,[255,255,0],,,5:WAIT 200
160 '****  画面作成  ****
170 SIMPOSE OFF:CLS:T=1:D1=0:D2=0:LOAD@"Q:¥FJ2¥TONE¥CLASSIC1.PMB"
180 LOAD@"Q:¥FJ2¥MSG¥GREETING¥SAYONA_F.SND",PC
190 LINE(50,0)-(270,239),PSET,[255,255,230],BF
200 LINE(20,180)-(110,239),PSET,[0,255,0],BF
210 LINE(210,180)-(300,239),PSET,[0,0,255],BF
220 X1=30:X2=100:X3=35:X4=95:FOR I=0 TO 2
230 LINE(X1,200)-(X2,230),PSET,7,BF:X1=220:X2=290
240 LINE(X3,205)-(X4,225),PSET,0,BF:X3=225:X4=285:NEXT I
250 LINE(130,180)-(190,200),PSET,[220,220,200],BF
260 SYMBOL(20,183),"1PLAYER",.8!,.8!,7,,,1
270 SYMBOL(210,183),"2PLAYER",.8!,.8!,7,,,1
280 SYMBOL(80,10),"ETV　頭を使おう！",1,1,4,,,5
290 SYMBOL(129,160),"TIME",1,1,3,,,5
300 '****  オープニング  ****
310 CD PLAY 2:LINE(60,30)-(260,150),PSET,[220,255,0],BF
320 SYMBOL(70,80),"ETV　頭を使おう！",1,1,0,,,3:GOSUB 870:WAIT 400
330 GOSUB 860:SYMBOL(80,40),"いやーお待たせ！ETV",1,1,[220,255,0],,,1
340 SYMBOL(65,60),"頭を使おう！の時間がやっ",1,1,[220,255,0],,,1
350 SYMBOL(65,80),"てきました。",1,1,[220,255,0],,,1
360 WAIT 200:GOSUB 860
370 SYMBOL(80,40),"どのモードにしますか？",1,1,[220,255,0],,,1
380 SYMBOL(110,60),"1，たし算",1,1,[220,255,0],,,1
390 SYMBOL(110,80),"2，ひき算",1,1,[220,255,0],,,1
400 SYMBOL(110,100),"3，かけ算",1,1,[220,255,0],,,1
410 SYMBOL(110,120),"4，わり算",1,1,[220,255,0],,,1
420 MO$=INKEY$:IF MO$="1" OR MO$="2" OR MO$="3" OR MO$="4" THEN GOSUB 860
ELSE GOTO 420
430 SYMBOL(80,40),"それではいきましょう！",1,1,[220,255,0],,,1
440 SYMBOL(65,60),"カウントダウン開始！",1,1,[220,255,0],,,1
450 CD STOP:K=3:GOSUB 860
460 BGM 1:PLAY"T79V14@6204R8C8R8C8R8C8R8)C4":BGM 0:FOR I=0 TO 2
470 K$=STR$(K):SYMBOL(130,80),K$,2,2,[220,255,0],,,1:WAIT 95
480 SYMBOL(130,80),K$,2,2,0,,,1:K=K-1:NEXT I
490 SYMBOL(115,90),"START！",1,1,[220,255,0],,,1:CD PLAY 4
500 '****  メイン  ****
510 IF MO$="1" THEN A=INT(RND(1)*100)+1:B=INT(RND(1)*100)+1:C=A+B
520 IF MO$="2" THEN A=INT(RND(1)*200)+101:B=INT(RND(1)*100)+1:C=A-B
530 IF MO$="3" THEN A=INT(RND(1)*100)+1:B=INT(RND(1)*9)+1:C=A*B
540 IF MO$="4" THEN A=INT(RND(1)*200)+1:B=2:A=A*2:C=A/B
550 GOSUB 980:GOSUB 1080:GOSUB 860:T$="問"+STR$(T)+"次の答を求めなさい。"

560 SYMBOL(60,40),T$,1,1,[220,255,0],,,1
570 IF MO$="1" THEN FU$=" + " ELSE IF MO$="2" THEN FU$=" - "
580 IF MO$="3" THEN FU$=" × " ELSE IF MO$="4" THEN FU$=" ÷ "
590 B$=STR$(A)+FU$+STR$(B)+"= "
600 SYMBOL(80,70),B$,1,1,[220,255,0],,,1:J=16
610 INTERVAL 1
620 ON INTERVAL GOSUB 910
630 INTERVAL ON
640 I$=INKEY$
650 IF I$=" " THEN INTERVAL OFF:P=1:GOTO 680
660 IF I$="0" THEN INTERVAL OFF:P=2:GOTO 680
670 GOTO 640
680 GOSUB 860:IF P=1 THEN D$="1" ELSE D$="2"
690 SYMBOL(60,40),D$+"PLAYERどうぞ",1,1,[220,255,0],,,1
700 LINE(150,105)-(180,107),PSET,[220,255,0],BF
710 SYMBOL(125,90),"A",1,1,[220,255,0],,,1
720 LOCATE 38,10:INPUT S
730 IF S=C THEN GOTO 740 ELSE GOTO 790
740 IF P=1 THEN D1=D1+C:GOSUB 860:GOTO 760
750 IF P=2 THEN D2=D2+C:GOSUB 860:GOTO 760
760 SYMBOL(70,60),"正解です。"+D$+"PLAYER",1,1,[220,255,0],,,1
770 SYMBOL(60,80),"に"+STR$(C)+"点，入ります。",1,1,[220,255,0],,,1
780 GOSUB 1420:T=T+1:GOTO 510
790 CLS 4:GOSUB 860
800 SYMBOL(70,40),"残念！正解は"+STR$(C)+"です。",1,1,[220,255,0],,,1
810 SYMBOL(60,60),D$+"PLAYERは"+STR$(C)+"点の",1,1,[220,255,0],,,1
820 SYMBOL(60,80),"減点です。",1,1,[220,255,0],,,1
830 IF P=1 THEN D1=D1-C ELSE D2=D2-C
840 T=T+1:GOSUB 1410:WAIT 50:GOTO 510
850 '****  サブルーチン  ****
860 LINE(60,30)-(260,150),PSET,0,BF:CLS 4'WINDOW
870 LINE(30,150)-(100,179),PSET,[200,200,255],BF'キャラクター
880 CIRCLE(65,130),20,[200,220,0],1,,,F,PSET,[200,220,0]
890 LINE(220,150)-(290,179),PSET,[150,255,150],BF
900 CIRCLE(255,130),20,[200,220,0],1,,,F,PSET,[200,220,0]:RETURN
910 SYMBOL(143,183),J$,1,1,[220,220,200],,,1:J=J-1'TIME
920 J$=STR$(J):SYMBOL(143,183),J$,1,1,0,,,1
930 IF J=0 THEN GOTO 940 ELSE IF I$=" " OR I$="0" THEN RETURN ELSE RETURN
640
940 GOSUB 860:INTERVAL OFF
950 SYMBOL(80,40),"TIME　OVER！",1,1,[220,255,0],,,1
960 SYMBOL(60,60),"次の問題に移ります。",1,1,[220,255,0],,,1
970 GOSUB 1410:T=T+1:GOTO 510
980 '**** 最終問題 ****
990 IF T=10 ELSE RETURN
1000 IF MO$="1" THEN A=INT(RND(1)*200)+50:B=INT(RND(1)*200)+50:C=A+B
1010 IF MO$="2" THEN A=INT(RND(1)*150)+250:B=INT(RND(1)*200)+50:C=A-B
1020 IF MO$="3" THEN A=INT(RND(1)*100)+50:B=INT(RND(1)*5)+5:C=A*B
1030 IF MO$="4" THEN A=INT(RND(1)*300)+100:B=2:A=A*2:C=A/B
1040 GOSUB 860:SYMBOL(65,40),"最終問題です。負けている",1,1,[220,255,0],,,
1
1050 SYMBOL(65,60),"方にもチャンスがあるので",1,1,[220,255,0],,,1
1060 SYMBOL(65,80),"がんばって下さい。",1,1,[220,255,0],,,1
1070 GOSUB 1400:RETURN
1080 '**** 結果とエンディング ****
1090 IF T<11 THEN RETURN
1100 GOSUB 860:SYMBOL(80,40),"はーい終了でーす！",1,1,[220,255,0],,,1
1110 SYMBOL(65,60),"それでは結果を見てみま",1,1,[220,255,0],,,1
1120 SYMBOL(65,80),"しょう。",1,1,[220,255,0],,,1
1130 CD PLAY 11:GOSUB 860
1140 SYMBOL(80,40),"まず1PLAYERは、",1,1,[220,255,0],,,1
1150 SYMBOL(65,60),STR$(D1)+"点です。",1,1,[220,255,0],,,1
1160 SYMBOL(45,210),STR$(D1),1,1,7,,,1
1170 WAIT 200:GOSUB 860
1180 SYMBOL(75,40),"そして2PLAYERは、",1,1,[220,255,0],,,1
1190 SYMBOL(65,60),STR$(D2)+"点です。",1,1,[220,255,0],,,1
1200 SYMBOL(235,210),STR$(D2),1,1,7,,,1
1210 WAIT 200:GOSUB 860
1220 IF D1>D2 THEN D$="1":P=1 ELSE IF D1<D2 THEN D$="2":P=2 ELSE GOTO 12
80
1230 SYMBOL(80,40),"よって"+D$+"PLAYERの",1,1,[220,255,0],,,1
1240 SYMBOL(65,60),"勝ちです、おめでとう！",1,1,[220,255,0],,,1
1250 IF P=1 THEN X=38:Y=230 ELSE IF P=2 THEN X=230:Y=38
1260 SYMBOL(X,160),"WIN！",1,1,2,,,1
1270 SYMBOL(Y,160),"負け犬",1,1,7,,,1
1280 GOSUB 1420:GOSUB 860
1290 SYMBOL(80,40),"それではまた、この時間",1,1,[220,255,0],,,1
1300 SYMBOL(65,60),"に会いましょう　。",1,1,[220,255,0],,,1
1310 SYMBOL(110,80),"さようなら",1,1,[220,255,0],,,1
1320 PCMPLAY PC,120:WAIT 200:CLS
1330 SYMBOL(50,100),"次も出演しますか？（Y／N）",1,1,4,,,1
1340 I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$="y" THEN CD STOP:GOTO 170
1350 IF I$="N" OR I$="n" THEN CLS ELSE GOTO 1340
1360 SYMBOL(10,50),"企画・制作",1,1,7,,,1
1370 SYMBOL(30,70),"ソフトウェア制作グループENIAC",1,1,7,,,1
1380 SYMBOL(130,110),"END",1,1,7,,,1:WAIT 800:CD STOP:END
1390 '**** 効果音 ****
1400 PLAY "T120V14@29O5C8(A8)R16C8(A8":RETURN
1410 PLAY "T120V14@1O2C2":RETURN
1420 F$="C4{CC}4C4(B-4)D4C2."
1430 PLAY "T250V14@104%C","V8@3O5%L8","V8@3O5%R8"
1440 PLAY F$,F$,F$:RETURN
```

★ハガキを切り取るとき，いつも思うことだが，裏と表のキリトリ線がずれているぞ！ついでに切り取りやすいように余白を増やしてくれい!!（福岡県鞍手郡・SHADE16才）……【影：カッターをななめにし，表と裏のキリトリ線を合わせて切り取る！】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10)用



何も考えずにボカボカ撃ち込め！

おやじ太郎(たろう)の冒険(ぼうけん)

HEmeTan SoFt

内　容

きみ（おやじ太郎）は，イライラしていた。なぜかというと，きみはみずから合格するまでゲームはやらない！といって，もう4か月くらいやっていないのであった。そこできみは，そこらへんにある物すべてを，ぶっこわすことにした。

あそびかた

パッドの左右で動いて，Ⓐでジャンプ，Ⓑで真空波動剣をうちます。せまりくる敵をすべてふっ飛ばしてください。破壊のメーターを満たんにするとボスがでます（大はくりょく）。ボスを攻撃して，破壊のメーターを，また満たんにすると，ステージ・クリア。

全6面ですが，2周目，3周目もあります。ザコやボスの体当たりをくらって，体力メーターが，満たんになるとGAME OVERです。コンティニューは何回でもできます。

プログラムのしくみ

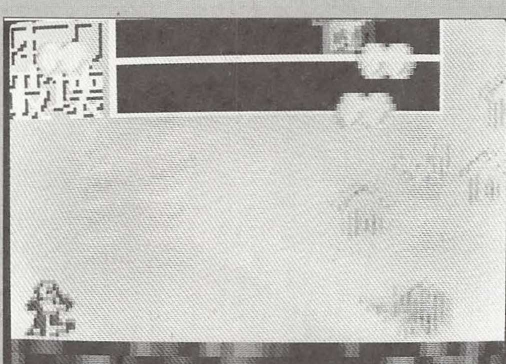
リストは2本あります。メインとキャラクター定義です。

ちゃっちい音楽も，エンディングもタイトルもあります。

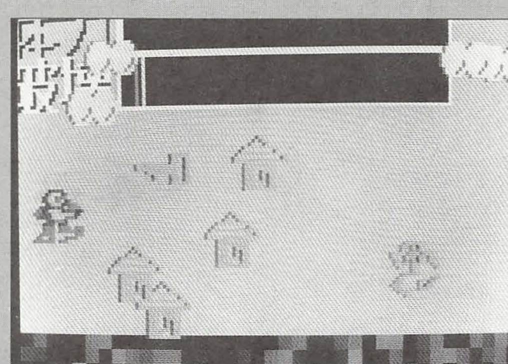
改造について

まずリストを2本打ち込んで，両方ともセーブします。つぎにキャラクター定義プログラム(**リスト1**)をRUNすると，キャラ定義のあとに，タイトルになります。プログラムを止めてしまっても，スプライト初期化やTOWNS-OSにもどったり，ほかのゲームをやらないかぎり，**リスト1**をRUNしないで，いきなり**リスト2**をRUNしても平気です。

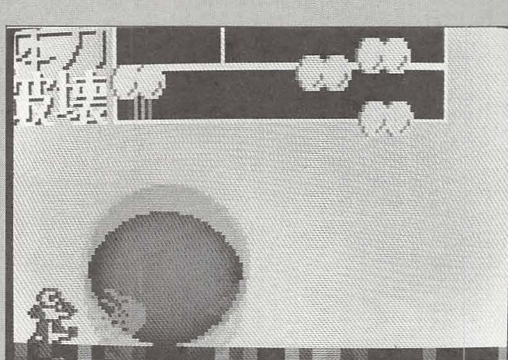
リスト1は“OYA_CHR”**リスト2**は“OYA_MAIN”でセーブしておきましょう。



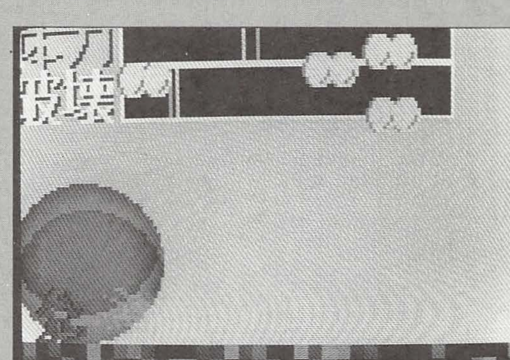
◀《写真1》せまりくる敵をすべてふっとばせ！



◀《写真2》それ！ジャンプで真空波動剣をうて



◀《写真3》でたなボス。それそれそれ！



◀《写真4》うわーっ！つぶされる〜

★プログラムのページが少なくなったような…。おまけにOFコーナーも少なくなったような…。気のせいですかね，影さん。（静岡県三島市・榊　土佐17才）……【編：プログラムのページが少なくなる＝OFが少なくなる。影：イコール，私の仕事も減る。】

《リスト1》おやじ太郎の冒険のキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 '___***___S P R I T E   D A T A   R E A D ___***___
20 SCREEN@1:COLOR 7,0,7,4:CLS:DIM CO(13),A%(256),B%(16):SP=0:RESTORE
30 S$="0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz[]"'
   ___***___C H E C K ___***___
40 OUT&HFDA0,3:PASTEL 64:FOR A=0 TO 12:READ A$,C,Q$:M=0:FOR B=0 TO 42
50 M=M+INSTR(S$,MID$(A$,B+1,1)):NEXT
60 IF M<>C PRINT"ERROR IN";240+A*10:END ELSE NEXT:PRINT "CHECK OK!"
70 '___***___D A T A 展 開 ___***___
80 RESTORE 310:FOR CH=0 TO 12:READ A$,Q,C$:X=0:FOR A=0 TO 42
90 D=INSTR(S$,MID$(A$,A+1,1))-1:CO=VAL("&H"+C$):FOR B=0 TO 5
100 A%(X)=0:A%(X)=(D MOD 2)*CO:D=INT(D/2):X=X+1:IF X=256 B=5:A=42
110 NEXT B,A:GOSUB*SP:NEXT
120 '___***___そ の 他 ___***___
130 FOR A=0 TO 1:COLOR,[0,0,80]:READ A$:SYMBOL(0,0),A$,1,1,A+6,,,5
140 FOR B=0 TO 1:X=B*16:GOSUB*G:NEXT:COLOR,0:CLS 5:NEXT
150 LINE(0,0)-(0,15),PSET,7:X=0:GOSUB*G
160 LINE(0,0)-(95,15),PSET,7,BF,[0,8,0]:FOR A=0TO 5:X=A*16:GOSUB*G:NEXT
170 FOR C=0TO 5:CLS 5:FOR A=0TO 23:CIRCLE(23,23),A,C+2,,,F,PASTEL:NEXT
180 FOR B=0 TO 2:FOR A=0 TO 2:X=A*16:Y=B*16:GOSUB*G:NEXT A,B,C
190 CLS 5:PRINT"正 常 終 了 ":OUT&HFDA0,15:RUN"OYA_MAIN.BAS"
200 '___**___S U B ___***___
210 *G :GET@A(X,Y)-(X+15,Y+15),A%
220 *SP:IF SP>49 GOTO 270 ELSE PUT@A(1,40)-(16,55),A%,,15/16
230 G=(CO MOD 32)*8:CO=CO¥32:F=(CO MOD 32)*8:E=(CO¥32)*8
240 GET@(0,40)-(15,55),B%:FOR Q=0 TO 1:P=Q-1:W=Q/2+.5!
250 PUT@(P,0)-(P+15,15),B%,,[E*W,F*W,G*W]:NEXT
260 GET@A(0,0)-(15,15),A%:CLS 5
270 FOR I=0 TO 255:A%(I)=A%(I)+(A%(I)=0)*&H7FFF:NEXT
280 PRINT 308-SP;:DEF SPRITE 0,SP,A%,1:SP=SP+4:RETURN
290 '___***___C H R   D A T A ___***___
300 '     0---------0---------0---------0---------0--,SUM ,COLOR
310 DATA WF044W018c04qm[SAmQ70v1EmVOE7WZpuuBF1BIE]S0,1049,2110
320 DATA u00004y3Cc1C]1q]0tFOwdl]0sFq[P1E0x1W30F0S00,1094,1F76
330 DATA 00000000ymZV[v]V]]]]]]xl][htVvcRym300000000,1401,7F1F
340 DATA 000000000[1WVOCCW12CWX10[]]]]VyuxszkTJa8um1,1208,2D3F
350 DATA m70M3Wr0XpnSM8rCU76H0140u703XPmC3eX1Em10m00,901 ,5B96
360 DATA 0000000000000y]7010G024W018[OpSu6]]]]]]000,881 ,057F
370 DATA Wm21Y9jA0jbSegRzaRaBReVi]kv]Dy]A]xW]Rv]0u00,1551,77E1
380 DATA 0000000000000W]]y]l]][]d90P2Gc0a90P0G404101,847 ,0780
390 DATA 060G2021u]11Wu]V10u]]Z]7u]1EUWZ6ue1[RW76u]1,1249,1F9E
400 DATA 000000000WF0020c]]u]FY]ZWa98P20[0000000000,720 ,5EF7
410 DATA 0U0m10E0m30s3mm3Su3UyOFCW33SuW7Uum7FyvXVVy7,1143,7F20
420 DATA mv1aI83QuOiM9pPtMbadPNTt]VxM]]]z]]t]]v]Vu]3,1797,07E0
430 DATA ]]n0eKOI9WOy]71YHW04861YHW048[]ZI095WY1mm]F,1170,07FF
440 DATA 体 力 ,破 壊 '←メーターD A T A
```

《リスト2》おやじ太郎の冒険のメイン・プログラム・リスト

```
10 '___***___O Y A Z I   T A R O U   S T O R Y ___***___
20 SCREEN@1:COLOR 7,0,7,4:CLEAR:CLS:PLAY OFF:BGM 1:WIDTH 80,25
30 RESTORE:RANDOMIZE TIME:FOR A=0 TO 15:PART A,A:NEXT:CONSOLE 0,25,0
40 T$="お や じ 太 郎 の 冒 険 ":WINDOW(0,0)-(511,239):VIEW(0,0)-(511,239)
50 DIM A%(255),B%(2048),JK(30),HX(10),HA(512),BJ(180)
60 PASTEL 128:Q=363523:HI=7:S=0:O=0:SC=0:ST=0:RO=0:MU=1'RO>LAP
70 '___***___D A T A   M A K E & R E A D ___***___
80 FOR A=0 TO 8:PX(A)=(A>5 AND A<9)-(A>1 AND A<5):NEXT
90 YY=5:FOR A=0 TO 30:YY=YY+(YY>-5 AND A>10):JK(A)=-YY:NEXT
100 YY=16:FOR A=0 TO 127:YY=YY-.25!:BJ(A)=-YY/2:NEXT
110 FOR A=0 TO 512:HA(A)=(A>158 AND A<399)*10-(A<10 OR A>400)*10:NEXT
120 FOR A=0 TO 10:HX(A)=((A=10)-(A=0)):NEXT
130 READ A$:M=0:FOR A=0 TO 5:FOR B=0 TO 1:FOR C=0 TO 2
140 M=M+1:BC(C,B,A)=VAL(MID$(A$,M,1))*255:NEXT C,B,A
150 READ A$,B$:FOR A=0 TO 5:PM(A)=VAL(MID$(A$,A+1,1))
```

改造について

敵ステータスをいじる(1150～1170行)。

ボスとの戦闘をノー・ウエイトでやるには，870 GOTO＊MAIN

スピード・アップのために**リスト2**はIF文をなるべく使わず，あらかじめはじめのほうで，配列にDATAを作っています(とくに自分の移動)。ですから**リスト2**の改造はやっかいなのでやめましょう。

最後に

何も考えずにボカボカやっていると，とても楽しいので，ぜひ打ち込んでやってください。

次回作は「ふわふわ2」だ！もうできている。

つけたし

敵に当たると，ダメージをくらいますが，敵はふっとんで死んでくれます。ボスにやってもムダです。Aドライブではじめてください。ボスにえぐられても，車が空を飛んでも，人間の足がきれてても，気にしない！



《第1表》変数表

キャラ定義リスト（リスト1）

変数	内容
S$	DATA変換用
SP	スプライト定義ナンバー用
A%, B%	スプライト定義用
Q, Q$	雑用
C, M	チェックサム用
CO	キャラのカラー

メイン・プログラム（リスト2）

変数	内容
Q	ビープ音用
HI	波動の飛ぶ距離
RO	？周目
ST	STAGE－1
MU	MUSIC用
PW, PR	敵の体力
SO	敵のスピード
OX, OY	ボス座標
BX	ボス移動方向
BJ	ボスのジャンプの起動
BS	0→ボスがいる
KH	ザコの最大出現数(1画面)
SH	敵ナンバー
PV	その面にでる敵の種類
RY	敵出現座標DATA
AT	1→自分攻撃中
J, JS	ジャンプ用（自分）
JK	自分ジャンプ起動DATA
HA	自分のかべ判定用
PX, XX	自分移動用
SP	スクロール・スピード
SCR	スクロール用
BC	背景DATA

CHECKER FLAG

Dr.D：バリバリバリ。

編：Dr.がめずらしく投稿ゲームに熱中しています。

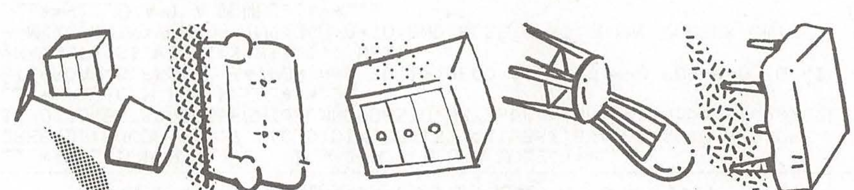
Dr.D：バリバリバリ。バシバシバシ。

編：おや，パッドのボタンを押しているだけでオート連射ですね。左右に動いて，ジャンプしているだけでいけるわけですね。ずいぶんそうかいなゲームですよね。

Dr.D：ストレス解消にはもってこいというだけじゃな。だが，それだけっていう感じもするがな。

★OFというものは，載ったら，何か利点があるだろうか。永遠の謎。(埼玉県三郷市・九八魔留辺12才)……【**影**：私のように有名人になれる，というすばらしい特典があるじゃないか。やはり本名で勝負せにゃ。**編**：影さんは？**影**：姓は“影”名は“さん”なんてね。】

```
160                         KH(A)=VAL(MID$(B$,A+1,1))
170 READ C$:FOR B=0 TO PM(A):PU(A,B)=VAL(MID$(C$,B+1,1)):NEXT B,A
180 READ A$,B$,C$:FOR A=0 TO 9:MO(A)=VAL(MID$(A$,A+1,1))/2
190 PW(A)=VAL(MID$(B$,A+1,1)) :SO(A)=VAL(MID$(C$,A+1,1)):NEXT
200 READ A$:M=0:FOR A=0 TO 9:FOR B=0 TO 1
210 RY(B,A)=VAL("&H"+MID$(A$,M+1,2)):M=M+2:NEXT B,A
220 FOR A=0 TO 5:READ M$(A):NEXT
230 '___***___T I T L E___***___
240 *TITLE:FOR A=0 TO 7:SYMBOL(0,0),MID$(T$,A*2+1,2),1,1,5,,,1
250 FOR B=0 TO 15:C=8-ABS(7-B):LINE(0,B)-(15,B),AND,[128+C*15,0,C*31]
260 NEXT:GET@A(0,0)-(15,15),B%,A*256:CLS:NEXT
270 FOR A=0 TO 239:LINE(0,A)-(319,A),PSET,[0,0,ABS(128-A)]:NEXT
280 FOR A=0 TO 5:FOR B=0 TO 3 STEP .1!:X=29+A*50-B*8:Y=60-B*8:P=A*256
290 GOSUB*P:NEXT B,A:FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 5 STEP .5!
300 X=108+A*90-B*8:Y=160-B*8:P=1536+A*256:GOSUB*P:NEXT B,A
310 WHILE PTRIG(1)=0:WEND:CLS:GOTO*START
320 *P:PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+15),B%,,B,B,,P:RETURN
330 '___***___S T A G E   S T A R T___***___
340 *START:A$="S T A G E   "+AKCNV$(RIGHT$(STR$(ST+1),1))+"   S T A R T"
350 FOR A=0 TO 12:FOR B=1 TO 15:LOCATE 20+A*3,B-1:PRINT " "
360 LOCATE 20+A*3,B:PRINT MID$(A$,A*2+1,2):WAIT 1:NEXT B,A
370 FOR A=0 TO 17:LOCATE ,24:PRINT:IF A=4 WAIT 50:NEXT ELSE NEXT:CLS
380 '___***___S C R E E N   L A Y O U T___***___
390 SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:OUT&H440,27:OUT&H442,23:OUT&H443,23
400 FOR A=0 TO 14:DEF SPRITE 1,40+A*4,(RND*511,RND*30),8,,,1
410 SPRITE 0,A*4+40,1:NEXT:SCR=0:SP=ST+1'SCR>SCROOL SP>← SPEED
420 FOR A=0 TO 2:CC(A)=(BC(A,1,ST)-BC(A,0,ST))/100:C(A)=BC(A,0,ST):NEXT
430 FOR A=0 TO 99:FOR C=0 TO 2:C(C)=C(C)+CC(C):NEXT
440 LINE(0,A)-(511,A),PSET,[C(0),C(1),C(2)]:NEXT
450 FOR A=0 TO 128:FOR B=0 TO 5
460 LINE(A*4,100+B*4)-STEP(3,3),PSET,[RND*255,0,0],BF:NEXT B,A
470 DEF SPRITE 1,0,(10,84),0:SPRITE 0,0,1:OUT&H440,17
480 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 1:S=A*8+B*4
490 DEF SPRITE 1,108+S,(3+B*16,3+A*16),52+S:SPRITE 0,108+S,1:NEXT
500 DEF SPRITE 1,100+A*4,(38,3+A*16),68:SPRITE 0,100+A*4,1
510 FOR B=0 TO 5:S=124+A*24+B*4:DEF SPRITE 1,S,(37+B*16,3+A*16),72+B*4
520 SPRITE 0,S,1:NEXT B,A:FOR A=0 TO 9:SH(A)=-1:NEXT
530 J=0:JS=0:XX=0:BS=1:BX=-ST-1:BJ=0:KU=0:GOSUB 1140
540 '___***___M A I N___***___
550 *MAIN:P=PAD(1):PT=PTRIG(1):X=SPRITE(0,6)+8:Y=SPRITE(0,7)+8
560 XX=XX+PX(P):XX=XX+HX(XX+5):XX=XX*(SGN(P)*.1!+.9!)
570 SPRITE 6,0,XX+HA(X-8),JK(JS)*J+KU MOD 3-1'移動
580 J=J-(J=0 AND(PT=1 OR PT=3)):JS=(JS+J)MOD 30:J=SGN(JS)'ジャンプ
590 '___***___A T T A C K___***___HI>飛距離
600 IF AT=0AND PT>1DEF SPRITE 1,4,((X+4)MOD 512,Y-8),4:SPRITE 0,4,1:AT=1
610 IF AT=0 GOTO 630 ELSE AX=SPRITE(4,6)+8:AY=SPRITE(4,7)+8
620 SPRITE 6,4,8:AT=AT+1:IF AT=HI SPRITE 0,4,0:AT=0:AX=500
630 '___***___T E K I   M O V E___***___
640 IF BS=0 THEN GOSUB 1130:GOTO 790 ELSE GOSUB 1090'B G M
650 KU=(KU+1)MOD 75:IO=KU<17:I1=KU>43:I2=(KU>30 AND KU<38)
660 FOR A=0 TO KH(ST):IF SH(A)>-1 GOTO 680'いるか？
670 IF RND>.9! R=INT(RND*(PM(ST)+1)):SH(A)=PU(ST,R):DEF SPRITE 1,8+A*4,(16
0,RND*RY(0,SH(A))+RY(1,SH(A))),12+SH(A)*4:SPRITE 0,8+A*4,1:PR(A)=PW(SH(A))
 ELSE 740'敵出現
680 TX=SPRITE(8+A*4,6)+8:TY=SPRITE(8+A*4,7)+8'敵座標確認
690 IF I2=0 SPRITE 6,8+A*4,-SO(SH(A))+IO*2-I1*4,SGN(Y-TY)*MO(SH(A))*(-I1*2
+1)+(KU MOD 3)-1 ELSE SPRITE 6,8+A*4,SGN(X-TX)*3,SGN(Y-TY)*3'敵移動
700 IF ABS(TX-AX)<16 AND ABS(TY-AY)<16 PR(A)=PR(A)-1:SPRITE 6,8+A*4,8:AT=0
:SPRITE 0,4,0:AX=500 ELSE 720'敵ダメージ
710 IF PR(A)=0 TX=490:SPRITE 3,8+A*4,6:SPRITE 6,104,2:P=RND*5:FOR E=50 TO
5000:E=E+75:SPRITE 6,8+A*4,1,-P:BEEP Q,1,E:NEXT:IF SPRITE(104,6)>128 SPRIT
E 6,104,-93:A=KH(ST):NEXT:GOTO 750'敵死亡＆ボス出るか？(tokuo)
720 IF TX>170 SPRITE 0,8+A*4,0:SH(A)=-1'敵画面端消える
730 IF ABS(TX-X)<16 AND ABS(TY-Y)<16 FOR E=0 TO 20:BEEP Q,2,450-E*9:NEXT:S
PRITE 6,0,-8:SPRITE 6,100,6:IF SPRITE(100,6)>128 A=KH(ST):NEXT:C=0:GOTO*GA
 ELSE PR(A)=0:GOTO 710'自分ダメージ＆死ぬか？
740 NEXT:SCR=SCR+BS:SPRITE 6,,-SCR*SP:OUT&H442,SCR:GOTO*MAIN'ｽｸﾛｰﾙ
750 '___***___B O S S___***___
760 PLAY OFF:BS=0:FOR A=0 TO 9:SPRITE 0,8+A*4,0:NEXT:KU=1'ｻﾞｺけす
770 DEF SPRITE 1,8,(160,53),96+ST*36,3,3:SPRITE 0,8,1'ボス表示
780 FOR A=0 TO 63:SPRITE 6,8,-1:WAIT 5:NEXT:GOTO*MAIN'ボス移動(出現)
790 BJ=(BJ+2+ST/2+(ST=5)*3)MOD 127:SPRITE 6,8,BX,BJ(BJ)'←ボス移動↓関係
800 OX=SPRITE(8,6)+24:OY=SPRITE(8,7)+24:IF OX>480 OR OX>130 BX=-BX
810 IF ABS(AX-OX)<24 AND ABS(AY-OY)<24 THEN FOR E=0 TO 25:BEEP Q,1,800+E*2
0:NEXT:SPRITE 6,104,2:SPRITE 0,4,0:AT=0:AX=500:IF SPRITE(104,6)>128 GOTO*C
L'ボスダメージ＆ボス死ぬか？
820 IF ABS(X-OX)<24 AND ABS(Y-OY)<24 THEN FOR E=0 TO 50:BEEP Q,1,500-E*8:N
EXT:SPRITE 6,100,4:IF SPRITE(100,6)>128 GOTO*GA'自分ﾀﾞﾒｰｼﾞ＆死ぬか？
830 FOR W=0 TO 200-RO*50:NEXT:GOTO*MAIN'W A I T
840 '___***___S T A G E   C L E A R___***___
850 *CL:SPRITE 0,8,0:FOR A=OTO 2:FOR B=OTO 2:IF A*B=1 GOTO 870
860 S=8+B*12+A*4:DEF SPRITE 1,S,(OX+A*16-24,OY+B*16-24),88+ST*36+S
870 SPRITE 0,S,1:NEXT B,A:FOR B=0 TO 80:BEEP Q,2,B*50+30:FOR A=0 TO 8
880 SPRITE 6,8+A*4,A MOD 3-1,INT(A/3)-1:NEXT A,B:SPRITE OFF:BGM 0
890 CLS:COLOR,1:SYMBOL(-9,80),"STAGE CLEAR!!",3,4,5,,,7:ST=ST+1
900 PLAY OFF:PLAY"T180@49V8O4R1F2",,,,,,"@1L16O6V8GGGGEEEECCCC<AAAA>"
910 BGM 1:WAIT 50:COLOR,0:CLS:IF ST=6 GOTO*EN ELSE *START
920 '___***___G A M E   O V E R___***___
930 *GA:PLAY OFF:PLAY"T180V8O4@1L8ERCDCRF2","@1IO4V6L8CRCCCRF2"
940 SPRITE 6,0,,5:C=(C+1)MOD 4:SPRITE 3,0,VAL(MID$("0635",C+1,1))
950 WAIT 10:IF SPRITE(0,7)<120 GOTO*GA ELSE CLS:SPRITE OFF:COLOR,2
960 SYMBOL(15,80),"-GAME OVER-",3,4,6,,,7:WAIT 50
970 WHILE PTRIG(1)=0:WEND:COLOR,0:CLS:GOTO*START
980 '___***___E N D I N G___***___
990 *EN:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:OUT&H440,27:OUT&H442,23:OUT&H443,23
1000 RESTORE 1200:FOR A=0 TO 12:DEF SPRITE 1,A*4,(160,53),A*4
1010 SPRITE 0,A*4,1:FOR B=0 TO 180:SPRITE 6,A*4,-1:WAIT 1
1020 IF B=90 READ A$:SYMBOL(80-LEN(A$)*4,80),A$,1,1,7,,,1:WAIT 50:CLS
1030 NEXT B,A:READ A$:SYMBOL(0,80),A$,,8!,1,6,,,2
1040 FOR A=0 TO 130:DEF SPRITE 1,A*4,(RND*160,RND*511),INT(RND*13)*4,,,1
1050 SPRITE 0,A*4,1:NEXT:WHILE PTRIG(1)=0:A=A+1:SPRITE 6,,,A:WAIT 1:WEND
1060 SPRITE OFF:CLS:HI=10:ST=0:RO=RO-(RO<4)
1070 FOR A=0 TO 9:PW(A)=PW(A)+1:SO(A)=SO(A)+1:NEXT:GOTO*TITLE
1080 '___***___B G M___***___
1090 IF PLAY(0) RETURN ELSE MU=(MU+1)MOD 3:ON MU+1 GOTO 1100,1110,1120
1100 PLAY "((CCC-C)4<(AAA-A)4>)2","((CRDR)4)4","((CRDRCCDR)2<(ARBRAABR)2>)
2":RETURN
1110 PLAY "((DA2DG16G16F16F16[)4)2","((CRDR)4)3":RETURN
1120 PLAY "V8((CCC16-C16-C)4<(AAA16-A16-A)4>)2","((CRDR)4)4","(CCCCR2R1<AA
AAR2R1>)2":RETURN
1130 IF PLAY(0) RETURN ELSE PLAY"T240@"+STR$(35-ST)+"L8V9(CCCCFFFFE-E-E-E-
GGGG)4","@37O3L16V10((CRCC)4)4","L8@50V5((C+)4(F+)4EEEE(G+)4)4":RETURN
1140 PLAY M$(ST)+"L8O4V8","@37O2L8V8","@28O4L8V7":MU=-1:RETURN
1150 DATA 1101111011110010100000011100110111100'背景data
1160 DATA 333459,736369,1465,0126,0348,02378,235678,0123456789'数最数種類
1170 DATA 0121303224,4122131226,4254122446'上下,体力,SPEED
1180 DATA 00540054102A0000105A5400680000054146800'出現位置
1190 DATA T180@35,T240@49,T120@11,T180@18,T230@1,T190@62'音楽
1200 DATA おやじ太郎,真空波動剣,雲,川口のＸＶＩ,マラソン太郎
1210 DATA アパッチ,親石,信哉のテーブル,坂巻の家,修一の鍵,サンダー
1220 DATA 火事,立体,THANK YOU FOR PLAYING !!
```



★理恵子の騎士が魔界の戦いで戦死しました。彼の意志を受け継いで，この私がOFデビューしました。よろしく！（滋賀県大津市・理恵子の騎士改めセーラージュピターＳ24才）……【編：影さんが，天下一（ラーメン屋）でくいだおれました。だれも彼を助けてくれない。】

MSX/2/2+/turboR用

思わずハマル，ショート・プログラム

ターザン3



KPC

内　容

「ターザン」シリーズ3作目です。相変わらず，名のないターザンが固定画面を飛び回り，なぜか10円玉を集めるってヤツです。

今回は**第1図**のような物(画面上ではゴムの部分を省略してあります)を投げて，木（画面上では緑色の丸いヤツ）にひっかけて，画面を自由に飛び回ります。そして，下に落ちたら終わり。

操作方法

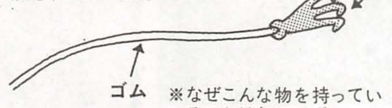
ゲームがはじまるとすぐ，ターザンが落下していくので，気を付けてください。

カーソル・キーの右で右上に，左で左上に，かぎなわを投げます。かぎが木に当たれば，ビョーンとその方向に引きつけられます（ちょっと動きが不自然ですが)。かぎが木に当たらず画面外に出てしまうと効果なし。いくらでも連続して投げれます。

《第1表》変数について

変数	内容
X,Y	ターザンの座標
V,W	ターザンの座標移動増分
M,N	かぎなわの座標
E	かぎなわを飛ばす方向
L	かぎなわフラグ(1…使用中)
G,H	コインの座標
K	コインをとった数＋1
A,B,C,P	汎用

特製　かぎなわ!?



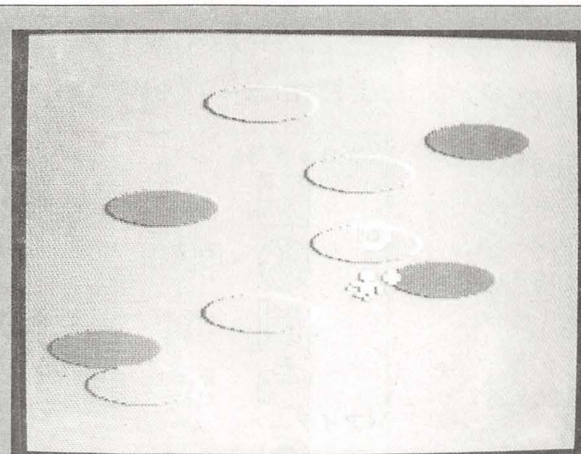
《第1図》ターザンのアイテム

リプレイはスペース・キーです。

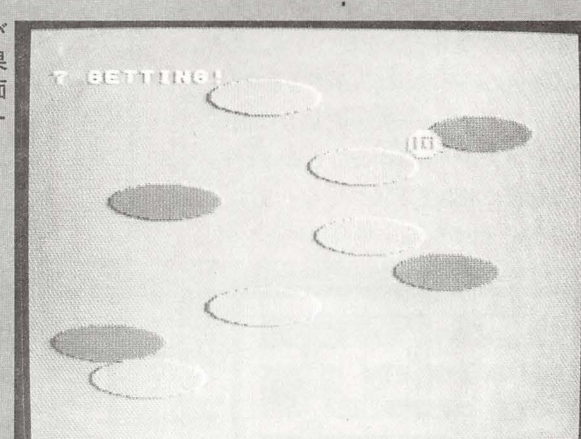
最後に

ちょっと雑なゲームだけど，目をつぶってやってください。スピード感はあるけど「ターザン2」のほうがおもしろいかもしれません。

★　　★



◀《写真1》かぎなわが木にひっかかると，その方向に引きつけられる。これを利用して10円玉を集めるのだ



▶《写真2》かぎなわが木に当たらないと効果なし。ターザンが画面下に落ちちゃうとゲーム・オーバー

ターザン3のプログラム・リスト

```
10 COLOR 15,4,4:SCREEN 2,1:DEFINT A-Z:OPEN"GRP:" AS#1:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J
=0 TO 7:VPOKE 14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
20 A=RND(-4):FOR I=0 TO 8:A=RND(1)*200+25:B=I*20+15:C=(I MOD 2)*10+2:CIRCLE(A,B)
,25,C,,,.4:PAINT(A,B),C:NEXT:A=RND(-TIME):X=120:Y=0:GOSUB 90
30 X=X+V:Y=Y+W:W=W-(W<12):PUTSPRITE 0,(X,Y),10,-(V<0):ON L GOSUB 80:IF ABS(X-G)<
16 AND ABS(Y-H)<16 THEN GOSUB 90
40 S=STICK(0):IF (S=7 OR S=3) AND Y<210 THEN 60 ELSE IF Y<210 OR L=1 THEN 30
50 PRESET(0,0):PRINT#1,K-1"GETTING!":IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 50
60 E=(S=7)-(S=3):M=X+7:N=Y+7:L=0
70 M=M+E*10:N=N-10:PUTSPRITE 2,(M-4,N-4),14:P=POINT(M,N):IF P=4 THEN 70 ELSE IF
P<0 THEN 30 ELSE SOUND 7,1:SOUND 8,16:SOUND 12,12:SOUND 13,1:L=1:GOTO 30
80 IF ABS(X-M)+ABS(Y-N)<40 THEN RETURN ELSE V=SGN(M-X)*2:W=W+SGN(N-Y)*3:RETURN
90 BEEP:G=RND(1)*160+40:H=RND(1)*150+30:PUTSPRITE 3,(G,H),9:K=K+1:RETURN
100 DATA 1C1C087E9D1D3408,3838107EB9B82C10,60F0F06000000000,3C7EA3ABABA37E3C
```

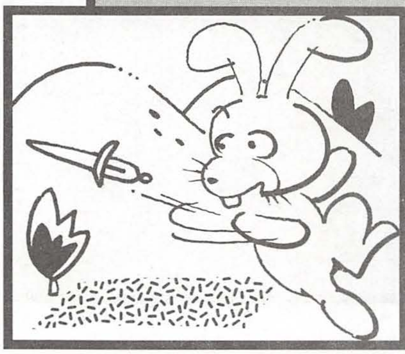
■MIDI活用BOOK Vol・3『ヤマハHELLO！MUSIC！スーパーテクニック集』定価三八〇〇円…HELLO！MUSIC！の超テクを収録したFD付きの別冊。

★影さん，この前，渋谷のラーメンにゴキブリ入れたの私です。ゴメンナサイ！（大うそ?!）（宮城県宮城郡・**大島けい12才**）……**【編集長**：昼めし食べに行ったままこんな時間まで何をしていた！**影**：ゴメンナサイ！駅前のラーメン屋さんで皿洗いしていたもんで。**】**

MSX/2/2+/turboR用

エディット・モード付きのアクション・パズル

ラビット
RABBIT



伊藤　直輝

内　容

愉快な動物達が繰り広げる，アクション・パズルゲームです。エディット・モードも付いて，末長く遊べること請け合いです。

遊びかた

タイトル画面で，GAMEかEDITかにラビットを合わせ，スペース・キーかジョイスティックのⒶボタンでスタートします。スペース・キーを押した場合キーボード操作，Ⓐボタンではジョイスティック操作になります。

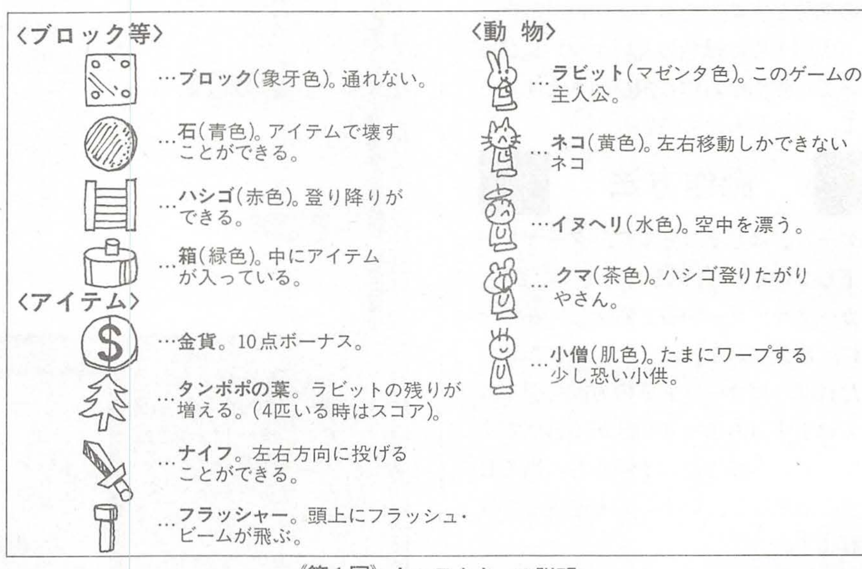
ゲームの目的は，すべての動物を倒すことです。ラビットは左右移動，ハシゴによる上下移動ができ，スペース・キーかⒶボタンでアイテムを使います。アイテムは緑色の箱を取れば入手できますが，ナイフかフラッシャーだった場合は前に持っていたアイテムは消えてしまいます。

他の動物に触れるとミスとなります。残りのラビットがいない場合はゲーム・オーバーになります。全10面をクリアすれば，エンディングを見ることができます。

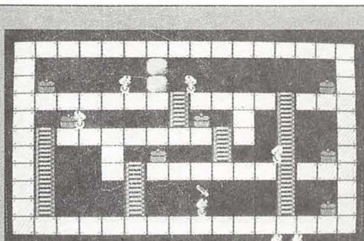
クリアできないとわかったときは，f･1キーでやりなおせます。

エディット

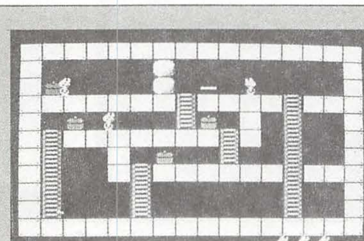
上下左右にカーソルを移動させ，スペース・キーかⒶボタンでキャラクターを置きます。GRAPHキーかⒷボタンを押していると，左右で置くキャラクターをきめることができます。このとき，MODEに合わせ，スペース・キーかⒶボタンを押すと，コマンドへ入ります。エディットしたフロアをプレイしているときは，f･6



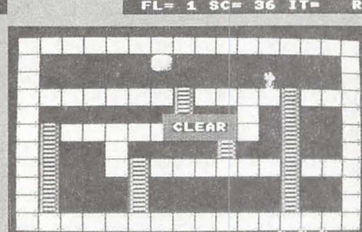
《第1図》キャラクターの説明



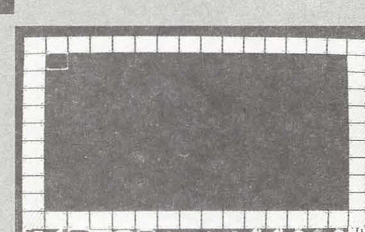
◀《写真1》主人公のラビットを操作するアクション・パズルだ。



◀《写真2》箱を取ると入手できるアイテムで敵をやっつけろ！



◀《写真3》すべての敵を倒すと面クリア。がんばれー



◀《写真4》エディット画面。自分の好きなフロアを作ることができる

★会社入社後の生活……月～金曜日は会社で働く。土，日曜日はハガキ職人になる。アレ？　何か変だな。(愛知県豊橋市・夢工房22才)
……【影：♪月よう日は電車にゆられ～電波に出勤するよー。月よう夜から飲み歩きー金ようの夜に帰るー。シュラシュラシュラ…。】

```
110 A=USR(0):GOSUB770:CLS:GOSUB840:LOCATE15,14:PRINT"GAME":LOCATE15,16:PRINT"EDI
T":LOCATE10,19:PRINT"1994  BY N.I":M=0
120 LOCATE0,4:A$=SPACE$(6):PRINTA$"。。┘ 。。┘ 。。┘ 。。┘ ┘ 。。┌":PRINTA$"。┌ 。 。 。 。 。
。 。  。 ":PRINTA$"。。。 。 。 。。┌ 。。┌ 。  。 ":PRINTA$"。 。 。。。 。 。 。 。  。 ":PRINTA$"。
 。 。 。 。 。 。 。 。  。 ":PRINTA$"┌ ┌ ┌ ┌ 。。┌ 。。┌ ┌  ┌ ":A=USR1(0)
130 S=STICK(0)+STICK(1):M=M+(S=1ANDM=1)-(S=5ANDM=0):PUTSPRITE0,(100,107+16*M),13
,0:S0=STRIG(0):S1=STRIG(1):IFS0+S1=0THEN130ELSEFORI=20TO50:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,
0:S0=-S1:PUTSPRITE0,(0,209):IFMTHENF=10:GOTO590ELSEF=0:R=3
140 '●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ
150 GOSUB770:CLS:A=&HD18D:POKEA+2,0:A$=USR4(F$(F)):U=PEEK(A)¥3-48:X=PEEK(A+3)-1:
Y=PEEK(A+4)-1:IFU>0ANDX>0THENFORI=0TOU-1:T(I)=PEEK(A+5+I*3):X(I)=PEEK(A+6+I*3)-1
:Y(I)=PEEK(A+7+I*3)-1:M(I)=2*INT(2*RND(1))-1:N(I)=0ELSEGOSUB750
160 PUTSPRITEI+3,(X(I)*8,Y(I)*8),I(T(I)),T(I)*2-(M(I)=-1):NEXT:II=0:IT=0:T=0:Z=U
:STRIG(S0)OFF:POKE&HD083,U+3:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),13,0:GOSUB820:A=USR1(0):ONSPRI
TEGOSUB450:SPRITEON:KEY(1)ON
170 '●●●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
180 S=STICK(S0):IFS=3ORS=7THENGOSUB260ELSEIFS=1ORS=5THENGOSUB310
190 A=X+Y*32:V0=VPEEK(6208+A)¥8:V1=VPEEK(6209+A)¥8:IFV0=4ANDV1=4THENGOSUB320
200 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),13,C:IFVPEEK(6144+A)=36THENGOSUB270
210 IFIITHENGOSUB330
220 T=T+1:IFT=UTHENT=0
230 ONT(T)GOSUB350,360,370,400:IFT(T)THENPUTSPRITET+3,(X(T)*8,Y(T)*8),I(T(T)),T(
T)*2+CC(M(T)+1)ELSEFORI=0TO40:NEXT
240 SPRITEON:GOTO180
250 '●●●●● ﾗﾋﾞｯﾄ ｻﾌﾞ
260 X=X+S(S):A=X+Y*32:V0=VPEEK(6144+A):V1=VPEEK(6145+A):V2=VPEEK(6176+A):V3=VPEE
K(6177+A):C=C(S):IFV0¥16=6ORV1¥16=6ORV2¥16=6ORV3¥16=6THENX=X-S(S):RETURNELSESOUN
D0,255:SOUND0,0:RETURN
270 A=ASC(MID$(F$(F),X¥2+14*(Y¥2)-14,1))-64:SOUND9,16:SOUND10,0:SOUND2,A*20:SOUN
D13,0:LOCATEX,Y:PRINTP$(0):PUTSPRITE0,,,A+6:SPRITEOFF:FORI=Y*8TOY*8-14STEP-1:PUT
SPRITE0,(X*8,I-12),2,A+6:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):SPRITEON
280 IFA=4THENIFR=4THENSC=SC+30ELSER=R+1ELSEIFA=5THENSC=SC+10ELSEIT=A:STRIG(S0)ON
290 GOSUB820:RETURN
300 STRIG(S0)OFF:II=IT+8:IX=X:IY=Y:IT=0:PUTSPRITE2,,,II:GOSUB820:SOUND9,0:SOUND1
0,16:IFII=15THENJX=0:JY=-2:SOUND6,31:SOUND13,4:RETURNELSEJX=2*(1-C*2):JY=0:SOUND
6,10:SOUND13,0:IFIXMOD2=0THENRETURNELSEIX=IX-JX¥2:RETURN
310 A=X+Y*32:IF(S=1ANDVPEEK(6176+A)=113)OR(S=5ANDVPEEK(6208+A)=113)THENY=Y+S(S):
SOUND0,70:SOUND0,0:RETURNELSERETURN
320 Y=Y+1:A=A+32:SOUND0,30:SOUND0,0:RETURN
330 IX=IX+JX:IY=IY+JY:PUTSPRITE2,(IX*8,IY*8),3,II:A=IX+IY*32:V0=VPEEK(6176+A):IF
V0¥8<>12ANDV0<>106THENRETURNELSESOUND0,2*(V0¥8):PUTSPRITE2,(0,209):II=0:SOUND0,0
:IFV0=106THENLOCATEIX,IY:PRINTP$(0):RETURN
340 '●●●●● ﾃｷ ｻﾌﾞ
350 GOSUB420:GOTO410
360 GOSUB420:RETURN
370 IFN(T)=0THENELSEY(T)=Y(T)+N(T):A=X(T)+Y(T)*32:IF(N(T)=-1ANDVPEEK(6176+A)<>11
3)OR(N(T)=1ANDVPEEK(6208+A)<>113)THENN(T)=0:GOTO410ELSE410
380 GOSUB420:IFV0=113THENN(T)=-1ELSEIFV4=113THENN(T)=1
390 GOTO410
400 GOSUB420:IFRND(1)<.8THENELSEA=2*INT(RND(1)*14)+2:B=2*INT(RND(1)*9)+2:IFVPEEK
(6144+A+B*32)=32THENX(T)=A:Y(T)=B:PUTSPRITET+3,(X(T)*8,Y(T)*8),15:FORI=0TO30:SOU
ND0,20+I:SOUND0,50-I:NEXT:SOUND0,0:V4=40:V5=40
410 IFV4¥8>4ORV5¥8>4THENRETURNELSEY(T)=Y(T)+1:RETURN
420 X(T)=X(T)+M(T):A=X(T)+Y(T)*32:V0=VPEEK(6144+A):V1=VPEEK(6145+A):V2=VPEEK(617
6+A):V3=VPEEK(6177+A):IFV0¥16=6ORV1¥16=6ORV2¥16=6ORV3¥16=6THENX(T)=X(T)-M(T):M(T
)=-M(T)
430 A=X(T)+Y(T)*32:V4=VPEEK(6208+A):V5=VPEEK(6209+A):RETURN
440 '●●●●●●●●●● ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ
450 SPRITEOFF:SOUND0,0:IFII=0THEN480
460 B=USR3(2):IFB<3THEN480ELSEB=B-3:IFT(B)=0THEN480
470 PUTSPRITE2,(0,209):II=0:SOUND8,15:FORJ=Y(B)*8TO219STEP10:SOUND0,J:SOUND0,J¥2
:PUTSPRITEB+3,(X(B)*8,J+1),8:NEXT:PUTSPRITEB+3,(0,209):SOUND0,0:SC=SC+T(B):T(B)=
0:GOSUB820:Z=Z-1:IFZ=0THEN510ELSE490
480 B=USR3(1):IFB<3THENELSEIFT(B-3)=0THENELSE560
490 RETURN
500 '●●●●●●●●●● ｸﾘｱ
510 KEY(1)OFF:STRIG(1)OFF:A=2^.5:FORI=0TO1:LOCATE13,9+I*2:PRINT"ttttttt":NEXT:LO
CATE13,10:PRINT"tCLEARt":SOUND8,15:Y=Y*8:A=100:FORI=0TO5:FORJ=0TO14:Y=Y+J-7:A=A+
2*J-14:PUTSPRITE1,(X*8,Y):SOUND0,A:NEXTJ,I
520 SOUND0,0:F=F+1:A=2^.5^.5:IFF=10THENA=USR(0):CLS:FORI=0TO50:LOCATERND(1)*32,R
ND(1)*24:PRINT"、";:NEXTELSE150
530 FORI=0TO20:LOCATE2*INT(RND(1)*16),2*INT(RND(1)*11):PRINTP$(15);:NEXT:FORI=8T
O12:LOCATEI*2-5,8:PRINTP$(I):NEXT:LOCATE8,15:PRINT"CONGRATULATIONS":A=USR1(0):PL
AY"T255V14O6L8CR8CR8CR8CDEG2CDCEDR8DR8CR8D2C2DR8DR8FR8G4F8GR8GEDCDR8DR8CE4C2"
```

《第1表》コマンドの説明

F=数字	………作るフロアを変える(1～10面)。Bボタンで決定。	SAVE	…………フロッピーディスクにセーブする(10面すべて)。
CLS	…………表示されているフロアをクリアする。	LOAD	…………フロッピーディスクにロードする。
PLAY	…………そのフロアからゲームをはじめる。	END	…………エディットを終了する。

*スペース・キー(Aボタン)で実行，GRAPHキー(Bボタン)でキャンセル。

《第2表》変数表

A,B,V0～V5,A$,A(n)	汎用	Z	残り敵数
I,J,K	ループ用	X,Y	ラビット座標
P$(n)	パターン	I(n)	敵動物色
F$(n)	敵動物座標	II	アイテム使用中
T(n)	敵動物番号	IT	持っているアイテム
M(n),Y(n)	敵動物移動増加量	IX,IY	アイテム座標
S(n)	ラビット移動方向	SC	スコア
C(n),c	ラビットのキャラクター番号	R	ラビット残り
M	モード(0ゲーム，1エディット，2エディット・プレイ)	F	フロア
S0,S1	キーボードorジョイスティック	P,Q(X,Y)	カーソル

キーでエディットへ戻ることができます。

終わりに

苦労した点は，ゲームのバランスです。キャラクターやサウンド等，いろいろこだわってみました。

《第3表》マシン語部の内容

D000～	初期設定
D08A～	当たり判定
D0DB～	フロア表示

RABBITのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ
20 CLEAR3000,&HCFFF:MAXFILES=1:COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:
DIMA(31),P$(15),F$(20),X(30),Y(30),T(30),M(30),N(30):LOCATE4,10:PRINT"PLEASE WAI
T FOR A WHILE.":SPRITE$(17)="'ﾐﾐ'"
30 LOCATE12,12:PRINT"COUNT"3:DEFUSR=65:DEFUSR1=68:DEFUSR2=&HD000:DEFUSR3=&HD08A:
DEFUSR4=&HD0DB:ONSTOPGOSUB880:STOPON:ONERRORGOTO860:ONKEYGOSUB560,,,,,750:ONSPRI
TEGOSUB450:ONSTRIGGOSUB300,300
40 FORI=0TO8:FORJ=0TO31:READA:VPOKE776+I*64+J,A:NEXTJ,I:FORI=288TO319:READA:VPOK
EI,A:NEXT:FORI=0TO31:READA:A(I)=A:NEXT:LOCATE17,12:PRINT2:FORI=0TO9:FORJ=0TO15:R
EADA:B=I*32+16*(J¥8)+JMOD8:VPOKE1352+B,A:VPOKE1360+B,A(J+16*(IMOD2)):NEXTJ,I
50 LOCATE17,12:PRINT1:FORI=14784TO14879:READA:VPOKEI,A:NEXT
60 VPOKE8196,192:FORI=8204TO8217:READA:VPOKEI,A:NEXT
70 FORI=&HD000TO&HD18CSTEP32:B=0:FORJ=0TO31:READA:POKEI+J,A:B=B+A:NEXT:READA:IFA
=BTHENNEXT:LOCATE17,12:PRINT0ELSESCREEN0:PRINT"Data error in";1110+10*(I¥32+384)
:BEEP:END
80 FORI=0TO15:READA$,B$:P$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:FORI=0TO9:RE
ADF$(I):NEXT:FORI=10TO19:F$(I)=STRING$(126,64):NEXT:CLS:A=USR2(0)
90 S(1)=-1:S(3)=1:S(5)=1:S(7)=-1:C(3)=0:C(7)=1:I(1)=10:I(2)=7:I(3)=6:I(4)=9:CC(0
)=1
100 '●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ
```

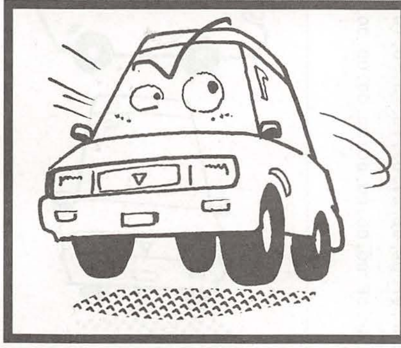

★つぐ美さんて人間なのか(いつまでも年が同じだ)？しまった!! こんなこと書くとあとがこわ……うぎゃあ～～ブッ(ただいま音声がみだれております。ご了承ください)。(福島県会津若松市・万猫ファン16才)……【つぐ美：どうして，どうして，えーん。】

```
540 IFPLAY(0)ORSTRIG(S0)=0THEN540ELSEIFM=2THENGOSUB750ELSE110
550 '●●●●●●●●●●● ゲーム オーバー
560 KEY(1)OFF:STRIG(1)OFF:SOUND8,15:FORJ=Y*8TO220STEP4:SOUND0,J¥3:SOUND0,J¥5:PUT
SPRITE1,(X*8,J+1),8:NEXT:SOUND0,0:A=2^.5^.5^.5:R=R-1:IFR>-1GOTO150ELSEGOSUB770
570 FORI=0TO1:LOCATE10,9+I*2:PRINT"tttttttttttt":NEXT:LOCATE10,10:PRINT"tGAME  O
VERt":PLAY"T255V14O4LCECEDFDFGEFDC":GOTO540
580 '●●●●●●●●●●● エディット
590 GOSUB840:M=1:GOSUB770:CLS:POKE&HD18F,1:A$=USR4(F$(F)):X=1:Y=1:P=0
600 PUTSPRITE0,(16,15),8,16:PUTSPRITE1,(32+P*16,175),9,16:FORI=0TO13:LOCATE4+I*2
,22:PRINTP$(I);:NEXT:VPOKE6911,69:LOCATE0,22:PRINTUSING"F=##";F-9:A=USR1(0)
610 S=STICK(0)+STICK(1):XX=(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<14):YY=(S=1ANDY>1)-(S=5ANDY<9):X
=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16-1),8:FORI=0TO200*ABS(YYORXX):NEXT
620 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENIFP=13THEN660ELSEA=-P*(VPEEK(6144+X*2+Y*64)<>ASC(P$(P
))):SOUND2,90-30*SGN(A):SOUND9,16:SOUND10,0:SOUND13,0:LOCATEX*2,Y*2:PRINTP$(A):M
ID$(F$(F),X+Y*14-14,1)=CHR$(A+64):FORI=0TO300:NEXT
630 IFSTRIG(3)OR(PEEK(-1045)AND4)=0THENVPOKE6915,9:FORJ=0TO0:J=STRIG(3)+((PEEK(-
1045)AND4)=0):S=STICK(0)+STICK(1):P=P+(S=7)-(S=3):P=-P*(P>-1ANDP<14)-13*(P<0):PU
TSPRITE1,(32+P*16,175),8:A=SQR(2):NEXT:VPOKE6919,9
640 GOTO610
650 '●●●●● コマンド
660 FORI=0TO30:SOUND0,120-I:NEXT:VPOKE6915,9:SOUND0,0:PUTSPRITE1,(0,209),,17
670 GOSUB830:LOCATE2,22:PRINTUSING"F=## CLS  PLAY SAVE LOAD END";F-9:Q=0:B=F
680 S=STICK(0)+STICK(1):Q=Q+(S=7ANDQ>0)-(S=3ANDQ<5):PUTSPRITE1,(10+40*Q,177),8,1
7:A=SQR(2):IFSTRIG(3)OR(PEEK(-1045)AND4)=0THENIFB<>FTHEN590ELSELOCATE0,22:PRINTS
PC(63):GOTO600
690 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN680ELSEONQGOTO710,720,730,740,110
700 SOUND0,100:F=F+1+10*(F=19):LOCATE4,22:PRINTUSING"##";F-9:SOUND0,0:GOTO680
710 F$(B)=STRING$(126,64):FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NEXT:GOTO680
720 KEY(6)ON:M=2:R=3:GOTO150
730 GOSUB830:LOCATE9,22:PRINT"SAVING NOW...":OPEN"RABBIT.DAT"FOROUTPUTAS#1:FORI=
0TO9:PRINT#1,F$(I+10):NEXT:CLOSE:GOTO670
740 GOSUB830:LOCATE9,22:PRINT"LOADING NOW...":OPEN"RABBIT.DAT"FORINPUTAS#1:FORI=
0TO9:INPUT#1,F$(I+10):NEXT:CLOSE:A$=USR4(F$(F)):A=USR1(0):GOTO670
750 KEY(6)OFF:RETURN590
760 '●●●●●●●●●●● サブルーチン
770 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
780 A=USR(0):CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*20:PRINTP$(1):NEXTJ,I:FORI=1TO
9:LOCATE0,I*2:PRINTP$(1):LOCATE30,I*2:PRINTP$(1):NEXT:U=0:B=0:FORI=0TO8:FORJ=0TO
13:A=VAL("&H"+MID$(F$(F),I*14+J+1,1)):IFA=0THENNEXTJ,I:GOTO810
790 IFM<>1THENIFA<4THENELSEIFA=8THENB=1:X=J*2+2:Y=I*2+2:NEXTJ,I:GOTO810ELSEIFA>8
THENT(U)=A-8:X(U)=J*2+2:Y(U)=I*2+2:M(U)=2*INT(2*RND(1))-1:N(U)=0:U=U+1:NEXTJ,I:G
OTO810ELSEIFA>3THENA=14
800 LOCATEJ*2+2,I*2+2:PRINTP$(A):NEXTJ,I
810 POKE&HD03E,U+3:IF(U>0ANDB>0)ORM=1THENRETURNELSEEND:RETURN590
820 LOCATE1,23:PRINTUSING"FL=## SC=### IT=    RB=";F+1-4.5*M,SC;:LOCATE17,22:PRIN
TP$(IT);:IFR=0THENRETURNELSEFORI=1TOR:LOCATE21+I*2,22:PRINTP$(8);:NEXT:RETURN
830 PUTSPRITE1,(0,209):LOCATE0,22:PRINTSPC(63):VPOKE6911,32:RETURN
840 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,28:SOUND12,10:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND10,16
:RETURN
850 '●●●●●●●●●●● エラー ストップ
860 GOSUB830:LOCATE5,22:PRINT"ERROR  (PUSH ANY KEY)":A=2^.5
870 IFINKEY$<>""ORSTICK(1)ORSTRIG(1)THENRESUME820ELSE870
880 SCREEN0:ONERRORGOTO0:STOP
890 '●●●●●●●●●●● VRAM データ
900 DATA,255,191,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,191,255,,254,250,25
4,254,254,254,254,254,254,254,254,254,254,250,254
910 DATA,31,127,127,255,255,255,255,255,255,255,255,255,126,127,29,,240,252,252,
254,254,254,252,254,252,234,252,170,244,172,80
920 DATA95,95,96,96,95,95,96,96,244,244,12,12,244,244,12,12,244,244,12,12,244,24
4,12,12,170,85,170,85,170,85,170,85
930 DATA,3,27,31,28,11,119,119,55,7,24,63,59,3,,,,128,176,240,112,160,220,220,22
0,160,112,248,176,,,
940 DATA,,3,7,1,15,7,1,31,15,1,1,,,,,,,128,192,,224,192,,240,224,,,,
950 DATA,,,7,14,24,26,24,30,24,14,7,,,,,,,,192,224,48,240,48,176,48,224,192,,,
960 DATA,,12,10,13,6,3,1,,,1,,,,,,,,,,,128,80,160,240,248,56,16,,,
970 DATA,,3,4,7,3,1,2,3,3,3,3,,,,,,,192,32,224,192,128,64,192,192,192,192,,,
980 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,254,252,248,240,224,192,128,128,192,
224,240,248,252,254,255,108,254,254,254,124,56,16,
990 DATA ,,,1,1,30,63,63,31,32,63,63,63,63,31,,,,,128,128,120,252,252,248,4,252
,252,252,252,248
1000 DATA1,3,5,5,5,6,3,3,192,128,192,160,160,96,192,224,3,1,3,5,5,6,3,7,128,192,
160,160,160,96,192,192
1010 DATA1,3,3,7,15,15,15,7,128,176,176,240,96,240,208,32,1,13,13,15,6,15,11,4,1
28,192,192,224,240,240,240,224
1020 DATA,1,3,7,15,15,12,7,160,176,176,240,96,240,208,160,5,13,13,15,6,15,11,5,,
128,192,224,240,240,48,224
1030 DATA3,,3,5,9,9,9,7,96,128,224,240,96,240,208,160,6,1,7,15,6,15,11,5,192,,19
2,160,144,144,144,224
1040 DATA3,3,7,15,14,15,15,7,96,96,224,240,224,176,80,224,6,6,7,15,7,13,10,7,192
,192,224,240,112,240,240,224
1050 DATA2,2,3,7,15,15,15,7,160,160,224,240,96,240,240,32,5,5,7,15,6,15,15,4,64,
64,192,224,240,240,240,224
1060 DATA,,,,,,,,63,63,,,,,,,,,,,,,,,252,252,,,,,
1070 DATA,,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,,,,,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,1
28,128,,
1080 DATA255,192,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,192,255,255,3,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,255
1090 DATA 176,80,128,192,48,48,48,48,160,208,160,112,96,144
1100 '●●●●● マシンゴ データ
1110 DATA33,128,1,17,255,2,205,74,,71,203,63,176,205,77,,35,205,32,,32,240,33,8,
1,175,1,24,,205,86,,2587
1120 DATA33,72,5,17,172,212,1,64,1,205,89,,33,172,212,17,,56,1,64,1,205,92,,6,4,
33,8,4,17,64,57,1917
1130 DATA197,229,213,17,172,212,1,32,,205,89,,209,213,33,172,212,1,32,,205,92,,2
09,225,1,64,,9,235,203,57,3539
1140 DATA9,235,193,16,219,33,236,209,17,12,210,6,11,197,6,16,62,97,119,60,18,35,
60,119,19,60,18,35,19,16,241,1,2604
1150 DATA32,,9,235,9,235,193,16,228,201,35,35,126,205,135,,205,74,,79,35,205,74,
,71,62,3,245,197,205,135,,3284
1160 DATA205,74,,95,35,205,74,,87,120,186,56,36,146,254,16,6,,220,217,208,121,18
7,56,28,147,254,16,220,217,208,120,3814
1170 DATA254,2,193,40,7,241,60,254,,200,24,207,241,50,248,247,201,122,144,24,217
,123,145,24,225,4,201,213,205,65,,33,4214
1180 DATA236,209,17,,24,1,192,2,205,92,,209,235,35,94,35,86,33,3,3,1,146,209,237
,67,141,209,213,58,143,209,254,3598
1190 DATA1,26,40,46,254,68,56,42,254,72,40,24,56,34,237,75,141,209,214,72,2,3,12
4,2,3,125,2,3,237,67,141,209,2879
1200 DATA62,64,24,14,1,144,209,124,2,3,125,2,62,64,24,2,62,77,214,64,6,,79,229,3
3,127,209,9,235,225,205,198,2898
1210 DATA,26,205,162,,44,245,205,198,,121,254,3,40,3,241,60,245,241,205,162,,36,
45,245,205,198,,241,60,205,162,4057
1220 DATA,44,245,205,198,,241,60,205,162,,36,45,209,124,254,31,32,8,38,3,44,44,1
25,254,21,200,19,195,251,208,32,3533
1230 DATA97,105,113,129,137,145,153,169,177,185,193,201,36,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,18
40
1240 '●●●●●●●●●●● パターン データ
1250 DATA"  ","  ",ac,bd,ik,jl,qs,qs,♥♦,♣○,ぅぉ,ぇゃ,あう,いえ,けさ,こし,ウォ,ェャ,アウ,イエ,ケサ,コシ,チ
テ,ツト,ノヒ,ハフ,MO,D,#%,$&,y{,z¦
1260 '●●●●●●●●●●● フロア データ
1270 DATA●●●●●B●●●●●●●●●E●I●●B●●I●●●●DAAAAAACAAAACAA●F●I●●CF●A●C●●CAAAAAAACA●C●●C
●●A●E●●CI●C●GC●●ACAAAAAACAAC●●●C●●●●●●C●●C●H●C●●F●●●C●F
1280 DATA●●●AF●●●I●●●F●●●●AAACAAAAAAC●●I●F●CA●●●●●CCAAAAAAA●I●●●CC●●●●●●ACAAAAAC
●●H●●●AC●●J●●AAAACAIACG●●●●●●●●CA●ACA●●●●E●●●CA●●C●●●●F
1290 DATA●●I●●●BD●●●●●GAAAAAA●AAACAACJ●●●●AFFFAC●AC●●●●●●●AAAA●ACAAC●●H●●●BIFAC●
FCACAA●AAAAACCAAAC●●●J●●●ACC●●AC●●●●●●●ACC●GAC●●I●E●●●C
1300 DATA●●●●F●●●A●●●K●AAA●AC●●●●CAACI●AAAACAAAAA●CAB●●●●C●●●●AACAAACA●AAC●●F●CA
F●CAAAFCACAAAAAAC●●AACAC●●●●A●C●AA●CAAAA●●●●C●H●●C●●●●K
1310 DATA●●J●●●●I●B●F●●●G●ECAFAAACAA●CAAACA●J●ECG●●C●●●CA●●CAAAACCH●●CB●KCA●●●CC
A●ACAAAAI●●●CCA●FC●●●●ACA●ACA●AC●●●●●C●●●C●LEC●●EB●CF●D
1320 DATA●I●●J●●I●●●●●●●●●●●K●●●I●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●H●J●●●●●●●
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●G●G●G●G●G●G●●●C●C●C●C●C●C●
1330 DATAH●●●J●●●J●●F●●A●●●CAA●AACAA●●F●●C●F●AECL●●CAA●AAC●●CAAA●CEJ●●FC●LCF●●●A
CA●CAA●AAACA●●CA●CJ●●A●FCE●●AA●AA●●A●AAA●●●●●●●●●●●●●●●●
1340 DATA●●●●●●●F●FAAAA●F●F●●●C●C●●BICBBB●●AC●CACAACBIB●●AABAAC●GCBBBB●A●A●ACAAC
B●IB●A●●●ACHGCBBBB●A●●●ACAAC●●●●●FCA●●CA●C●●●●GCAAA●CBI
1350 DATAGAL●GA●●●L●●E●CACACACAAAACA●C●CACACG●EACA●AAAACAAAACACE●●●L●CL●●GCACAAC
AAAAACAAAACLEC●L●GACA●LGCAAAAAACACACAAAA●GL●●CHC●CG●●●G
1360 DATA ●●J●●●J●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●EEE●●BB●EE●●●●ACA●ABBACA●●●●AC●EAABACA●A●
●AAACAJAACA●A●●A●●CA●●ACA●A●●ACAAA●A●CA●●●G●C●GG●AHCFFFF
```



★パソコン買ったはよいが，ソフトがない～！　これじゃ以前のつぐ美さんみたいじゃないか。(愛知県春日井市・SWAT18才)……【つぐ美：あっ，またゲームしてる！仕事こんなにたまってんのよ。影：いや，ソフト買ったはいいが家にパソコンがないもんで。】

MSX2/2+/turboR用



思わず興奮。このドリフト感がたまらない

DRIFT RACER（ドリフト レーサー）

吉川　忠彦

●内　容●

タイム・アタックのレースゲームです。このゲームの見どころは，車が横滑りしているとき，路面にブラック・マーク（タイヤの軌跡）が残るところです。

あと，いかにも2サイクル単気筒なエンジン音がリアルです。

●遊びかた●

タイトル画面でコースを選んでからスペース・キーを押すと，画面が変わってスタートします。

シグナルが赤から青に変わるまで，しばらく間があります。その間，スペース・キーを押していると，シグナルが青に変わった瞬間，回転数が高すぎるため，ホイール・スピンしてスタートが一瞬遅れます。本当に一瞬ですけど。

車の操作方法は単純です。スペース・キーで加速，カーソル・キーで左右に曲がります。一度カーソル・キーを押すと車の向きが90度変わります。

4周でゴールです。画面中央にかかったタイムが表示されます。画面下部に表示されているコース・レコードより速かった場合，コース・レコードが更新されます。

★　★

《第1表》主な変数

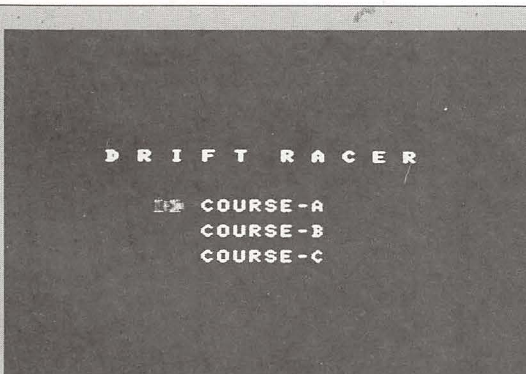
変数	内容
X,Y	車の座標
XM,YM	車の座標記憶用
XG,YG	車の移動量
D	車の方向
L	周回数

CHECKER FLAG

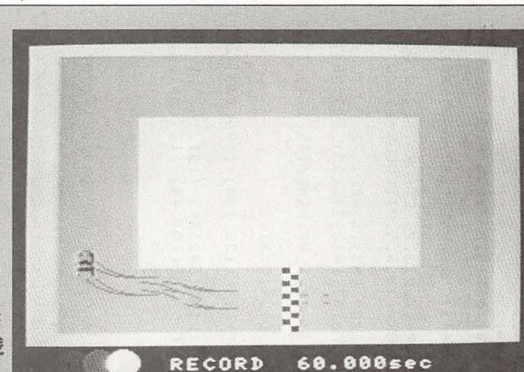
編：車の方向が90度にしか変わらないというのはカーレースにあらず……なんて思ったけど，これがけっこうおもしろいんだよなー。

Dr.D：ほほう，エンジン音もなかなかいいじゃないか。

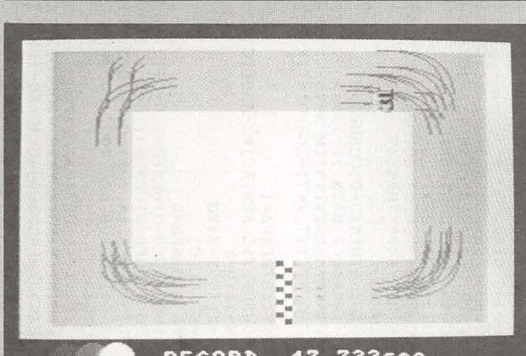
編：ええ。作者も言ってますけど横すべりしているときのタイヤの跡が残ってるのもミソですね。写真ではお見せできませんでしたが，コースCをプレイしてみると，もうやめられませんよ。



◀《写真1》タイトル画面。3種類あるコースを選んでスタート！



▶《写真2》ドリフトをきめるとタイヤの軌跡が残るのがミソ！



◀《写真3》車は90度にしか向きを変えられない。タイミングが命！

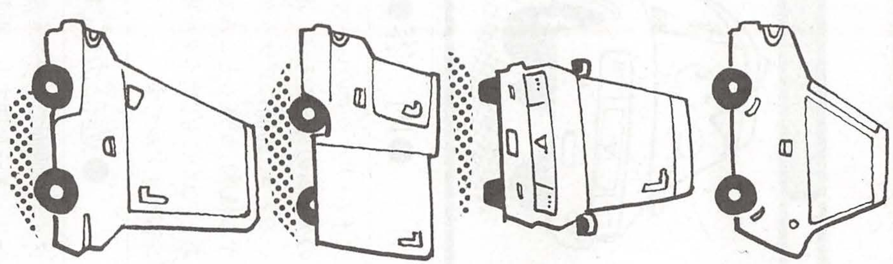


▶《写真4》コース・レコードを更新！残り2コースがまたおもしろいぞ！

★道着が黒でハチマキが黄色のリュウのことを，ひそかに「川田」と呼んでいる。編さんならわかるでしょ？（神奈川県綾瀬市・アコピャン21才）……【影：Mr.ビッグのことをひそかに「Dr.Dの若いころ」と言っている。Dr.D：影くんの数年後とも言えるな。】

DRIFT RACERのプログラム・リスト

```
10 ' <<<<<<<< DRIFT RACER for MSX2 VRAM 128K >>>>>>>>
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DIM R(2)
30 R(0)=3600:R(1)=4200:R(2)=4800
40 FORI=0TO5:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$
:NEXT
50 COLOR=(2,5,3,3):COLOR=(3,3,3,3):COLOR=(4,2,2,2):COLOR=(5,2,0,0):COLOR=(6,2,2,
0):COLOR=(7,0,2,0):COLOR=(12,5,0,0):COLOR=(13,5,5,0):COLOR=(14,0,0,5)
60 SETPAGE,1:CLS
70 LINE(0,0)-(255,191),2,BF:LINE(16,8)-(239,183),3,BF
80 FORI=0TO2:CIRCLE(I*12+24,202),8,I+5:PAINT(I*12+24,198),I+5:NEXT
90 LINE(128,144)-(135,183),15,BF
100 FORI=144TO176STEP8:LINE(128,I)-(131,I+3),1,BF:LINE(132,I+4)-(135,I+7),1,BF:N
EXT
110 FORI=2TO3:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),I:NEXT
120 LINE(56,48)-(199,143),2,BF
130 SETPAGE,2:LINE(56,48)-(119,143),2,BF:LINE(120,104)-(199,143),2,BF:LINE(160,8
)-(239,63),2,BF
140 SETPAGE,3:LINE(56,48)-(63,143),2,BF:LINE(64,136)-(191,143),2,BF:LINE(192,48)
-(199,143),2,BF:LINE(104,8)-(151,47),2,BF:LINE(104,48)-(127,95),2,BF:LINE(168,88
)-(191,136),2,BF
150 SETPAGE,0
160 ' <<<<<<<< TITLE - START >>>>>>>>
170 CLS:PUTSPRITE1,(0,216)
180 PRESET(49,64):PRINT#1,"D R I F T  R A C E R":COPY(49,64)-(207,71)TO(48,64),,
TPSET
190 PRESET(96,96):PRINT#1,"COURSE-A"
200 PRESET(96,112):PRINT#1,"COURSE-B"
210 PRESET(96,128):PRINT#1,"COURSE-C"
220 C=0
230 PUTSPRITE0,(72,16*C+91),C+12,3
240 S=STICK(0):IFSTHEN240
250 IFINKEY$<>""THEN250
260 IFINKEY$=CHR$(13)THEN310
270 S=STICK(0)
280 IFS=1THENC=C-1:IFC<0THENC=2:GOTO230ELSE230
290 IFS=5THENC=C+1:IFC>2THENC=0:GOTO230ELSE230
300 GOTO260
310 PUTSPRITE0,(0,216)
320 COPY(0,0)-(255,211),C+1TO(0,0)
330 PRESET(72,200):PRINT#1,USING"RECORD ###.###sec";R(C)/60
340 X=138:Y=156:XG=0:YG=0:XM=X-2:YM=Y:D=3:FA=1:FB=0:L=0
350 PUTSPRITE0,(X,Y-1),C+12,D+2:PUTSPRITE1,(X,Y-1),1,DMOD2
360 SOUND0,255:SOUND1,15:SOUND7,&B110110:SOUND8,15
370 COLOR=(5,7,0,0)
380 FORJ=0TO127
390 SOUND6,255-ABS(XG)*2-ABS(YG)*2
400 IFSTRIG(0)THENXG=XG-1:IFXG<-8THENXG=-8:GOTO420ELSE420
410 XG=XG+1:IFXG>0THENXG=0
420 FORI=0TO31:NEXTI,J
430 COLOR=(5,2,0,0):COLOR=(7,0,7,0)
440 IFINKEY$<>""THEN440
450 TIME=0
460 IFXG<-6THENXG=0:GOSUB950
470 ' <<<<<<<< MAIN >>>>>>>>
480 IFINKEY$=CHR$(13)THEN970
490 IFPOINT(X+7,Y+7)=1ORPOINT(X+7,Y+7)=15THENIFFA=1THENFA=0:L=L+1:IFL>4THENGOTO9
70
500 IFY<48THENFA=1
510 SOUND6,255-ABS(XG)*2-ABS(YG)*2
520 XM=X:YM=Y
530 X=X+XG:Y=Y+YG
540 S=STICK(0)
550 IFS=0THENFB=0
560 IFS=3ANDFB=0THENFB=1:D=D+1:IFD>3THEND=0
570 IFS=7ANDFB=0THENFB=1:D=D-1:IFD<0THEND=3
580 PUTSPRITE0,(X,Y-1),C+12,D+2:PUTSPRITE1,(X,Y-1),1,DMOD2
590 ON D+1 GOSUB 620,700,780,860
600 GOTO480
610 ' <<<<<<<< UE >>>>>>>>
620 IFPOINT(X+XG+4,Y+YG)=2ORPOINT(X+XG+11,Y+YG)=2THENXG=0:YG=0:RETURN
630 IFXG>0THENGOSUB940:XG=XG-1ELSEIFXG<0THENGOSUB940:XG=XG+1
640 IFSTRIG(0)=0ANDYG<0THENYG=YG+1:RETURN
650 IFSTRIG(0)=0ANDYG>0THENYG=YG-1:RETURN
660 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
670 IFYG>-8THENYG=YG-1
680 RETURN
690 ' <<<<<<<< MIGI >>>>>>>>
700 IFPOINT(X+XG+15,Y+YG+4)=2ORPOINT(X+XG+15,Y+TG+11)=2THENXG=0:YG=0:RETURN
710 IFYG>0THENGOSUB950:YG=YG-1ELSEIFYG<0THENGOSUB950:YG=YG+1
720 IFSTRIG(0)=0ANDXG>0THENXG=XG-1:RETURN
730 IFSTRIG(0)=0ANDXG<0THENXG=XG+1:RETURN
740 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
750 IFXG<8THENXG=XG+1
760 RETURN
770 ' <<<<<<<< SHITA >>>>>>>>
780 IFPOINT(X+XG+4,Y+YG+15)=2ORPOINT(X+XG+11,Y+TG+15)=2THENXG=0:YG=0:RETURN
790 IFXG>0THENGOSUB940:XG=XG-1ELSEIFXG<0THENGOSUB940:XG=XG+1
800 IFSTRIG(0)=0ANDYG>0THENYG=YG-1:RETURN
810 IFSTRIG(0)=0ANDYG<0THENYG=YG+1:RETURN
820 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
830 IFYG<8THENYG=YG+1
840 RETURN
850 ' <<<<<<<< HIDARI >>>>>>>>
860 IFPOINT(X+XG,Y+YG+4)=2ORPOINT(X+XG,Y+TG+11)=2THENXG=0:YG=0:RETURN
870 IFYG>0THENGOSUB950:YG=YG-1ELSEIFYG<0THENGOSUB950:YG=YG+1
880 IFSTRIG(0)=0ANDXG<0THENXG=XG+1:RETURN
890 IFSTRIG(0)=0ANDXG>0THENXG=XG-1:RETURN
900 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
910 IFXG>-8THENXG=XG-1
920 RETURN
930 ' <<<<<<<< MARK >>>>>>>>
940 LINE(XM+5,YM+2)-(X+5,Y+2),4:LINE(XM+10,YM+2)-(X+10,Y+2),4:LINE(XM+5,YM+13)-(
X+5,Y+13),4:LINE(XM+10,YM+13)-(X+10,Y+13),4:RETURN
950 LINE(XM+2,YM+5)-(X+2,Y+5),4:LINE(XM+2,YM+10)-(X+2,Y+10),4:LINE(XM+13,YM+5)-(
X+13,Y+5),4:LINE(XM+13,YM+10)-(X+13,Y+10),4:RETURN
960 ' <<<<<<<< GOAL >>>>>>>>
970 T=TIME:SOUND8,0:COLOR=(7,0,2,0)
980 LINE(56,48)-(199,143),1,BF
990 IFL<5THENPRESET(104,80):PRINT#1,"RETIRE":GOTO1020
1000 PRESET(88,80):PRINT#1,USING"###.###sec";T/60
1010 IFT<R(C)THENR(C)=T:PRESET(72,104):PRINT#1,"COURSE RECORD!!":PRESET(72,200):
PRINT#1,USING"RECORD ###.###sec";R(C)/60
1020 IFINKEY$<>""THEN1020
1030 IFINKEY$=CHR$(13)THEN170ELSE1030
1040 ' <<<<<<<< SPRITE DATA >>>>>>>>
1050 DATA 00,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,07,00,00,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E
0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,00
1060 DATA 00,00,00,00,00,7F,7F,7F,7F,7F,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FE,FE,F
E,FE,FE,FE,00,00,00,00,00
1070 DATA 03,07,0B,0B,0F,0F,0E,0C,01,07,0F,08,08,0F,0F,08,C0,E0,D0,D0,F0,F0,70,3
0,80,E0,F0,10,10,F0,F0,10
1080 DATA 00,00,00,00,FC,66,66,67,67,66,66,FC,00,00,00,00,00,00,00,00,FC,F2,7F,3
F,3F,7F,F2,FC,00,00,00,00
1090 DATA 08,0F,0F,08,08,0F,07,01,0C,0E,0F,0F,0B,0B,07,03,10,F0,F0,10,10,F0,E0,8
0,30,70,F0,F0,D0,D0,E0,C0
1100 DATA 00,00,00,00,3F,4F,FE,FC,FC,FE,4F,3F,00,00,00,00,00,00,00,00,3F,66,66,E
6,E6,66,66,3F,00,00,00,00
```

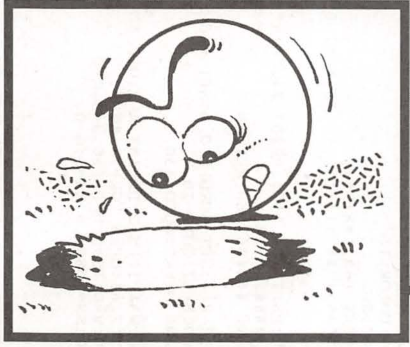


★バグ貯金はいくらになりましたか？（神奈川県横浜市・小河りゅうへい21才）……【つぐ美：あっ，そういえば最近バグ貯金やってなかったわね。えーと，最近のバグというと～。影：編集部のみんなも忘れていたことをよく覚えていたね。エライ！】

MSX turboR用

面クリアを目指すか，タイム・アタックを目指すか!?

ボール
BALL



BON

内　容

とにかく，床から外れずにボールをゴールに導いてください。

遊びかた

RUNをして，しばらくたつとタイトルがでるので，カーソル・キーの上下で選択し，スペース・キーで決定してください(SAVE，LOADはスコアのセーブ，ロードです)。

ノーマル・モードは8面までをすべてクリアして，さらに最高得点を狙うものです。ボールは最初4個あって，黒い部分に落ちるごとに1個減り，0個になったらゲーム・オーバーです。また，ノーマル・モードにはさまざまな謎を用意してあります。

タイム・アタックでは，やりたいステージをカーソル・キーの左右で選択し，スペース・キーを押します。とにかく速くゴールに着くのが目標です。このモードで黒い部分に落ちたらスタート地点に戻ります。

また，床については，**第1図**を見てください。

操作方法

カーソル・キーの上下左右でボールを動かします。そしてスペース・キーを押すとジャンプします。ジャンプ中は少し速く移動できるので，有効に使ってください。

謎

ノーマル・モードでは，道がふさがっていて，先に進めないときがあります。そこはそのステージのどこかにある鍵を踏まなければなりません。

ヒントは回りを囲まれていたり，出っ張っていたりへこんでいたり，小島にあったりします。ステージ8のヒントは，「恐れずに闇を進みなさい」です。また，他にボーナス・ゾーンというのがあり，そこを踏むと得点か1UPかのどちらかになります。

プログラムについて

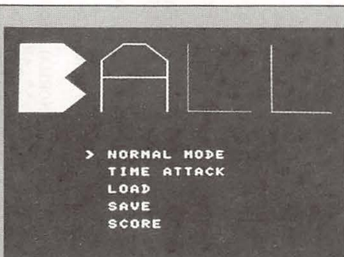
ジョイスティックでPLAYしたいのなら，1170行のG=0をG=1にしてください。10000行からは，マップ・エディタです。いらないのなら打ち込まなくても結構です。

マップ・エディタ

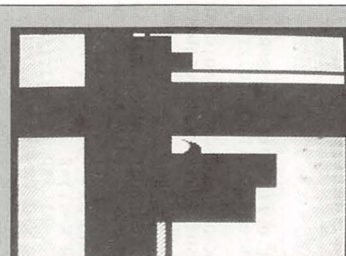
RUN10000を実行して開始行番号を入

《第1表》主な変数

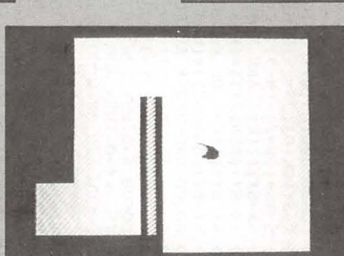
変数	内容
BX,Y	ボールの座標
SX,Y	ボールの移動量
SS	加速量
SB	減速量
SC	スコア
SH	ハイスコア
TI	タイム
T( )	ベストタイム
S	スピード
M	床のデータ



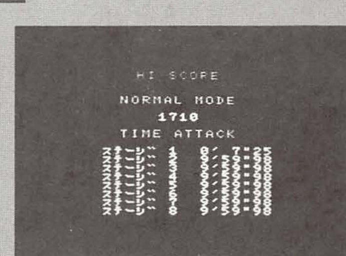
◀《写真1》タイトル画面。ノーマルとタイム・アタックのどちらかを選んでスタート！



◀《写真2》黒い部分に落ちないようにボールを移動させゴールを目指します



◀《写真3》いろんなトラップをくぐりぬけ，みつけたぞ！ゴールだ！



◀《写真4》ノーマル・モードとタイム・アタックの最高点はセーブすることができる

★『スーパーソフトインフォメーション』のバインダーにとじられるというコンセプトは?!(東京都八王子市・松田けんじ22才)……【影：93年度はそうでした。94年度は，バインダーにとじたい人は，うまく切りはなしてください。そして保存用としてもう1冊買う。】

力してください。あとは適当にやってみてください(無責任)。すべてが終わるとマップデータがでてくるので，それを打ち込んで1170行のRAの数を1増やしてください。

書き忘れたこと

横のガードやバリアに縦から，縦のガードやバリアに横から入るとはまります(それを使わないとクリアできないところも…)。それとギブアップは[F1]キーです。

- 普通の地面：特に変わりなし
- アイスブロック：滑る
- グリップゾーン：減速，加速ともに速い
- 横ガード：縦移動に対する反射
- 横バリア：ジャンプで飛び越せない
- 縦ガード：横移動に対する反射
- 縦バリア：ジャンプで飛び越せない

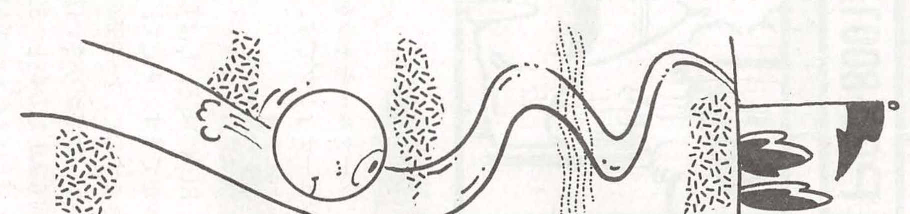
《第1図》床の種類

BALLのプログラム・リスト

```
10 _ANK:GOTO 1130
20 '♥♥♥♥♥    ｽﾀｰﾄ!! ───
30 CLS:KEY(1) ON:PUT SPRITE 0,(120,98):PUT SPRITE 1,(120,98)
40 PUT SPRITE 2,(126,103),1:PUT SPRITE 3,(0,216)
50 GOSUB 610:GOSUB 620
60 BX=AX:BY=AY:SX=0:SY=0:JK=0:JS=0:GOSUB 650:GOSUB 670:VPOKE &H7608,H:GOSUB 820
70 PLAY "V12O4B4L16DEFDEFO5D2","V12R32O4B4L16DEFDEFO5D2"
80 IF PLAY(0) THEN 80 ELSE TIME=0
90 '♥♥♥♥♥    ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
100 GOSUB 690:ON M+1 GOTO 700,110,110,110,720,730,720,730,240,740,770
110 K=STICK(G):JS=-STRIG(G):IF JS THEN PLAY #2,"@27O4B8":GOTO 190
120 S=SS+((M=2)-(M=3))/2:B=SB+(M=2)*SB-(M=3)*SB
130 SX=SX+(((K>5 AND K<9) AND SX=>-6)-((K>1 AND K<5) AND SX=<6))*S
140 SX=SX+(SGN(SX))*(K=5 OR K=<1)*B
150 SY=SY+(((K=1 OR K=2 OR K=8) AND SY=>-6)-((K>3 AND K<7) AND SY=<6))*S
160 SY=SY+(SGN(SY))*(K=3 OR K=7 OR K=0)*B
170 GOSUB 630:VPOKE &H7608,H:GOTO 100
180 '───    ｼﾞｬﾝﾌﾟ!! ───
190 JK=JK+JS:JS=(JK=3)+JS
200 GOSUB 630:PUT SPRITE 2,(123+3*JK,H),1
210 IF JK<=0 THEN 100
220 GOSUB 690:ON M GOTO 190,190,190,190,190,720,730:GOTO 190
230 '♥♥♥♥♥    ｺﾞｰﾙ!!! ───
240 TI=TIME:KEY(1) OFF:GOSUB 800:SET SCROLL 0,0:SET PAGE 2,2:CLS:C=0
250 PLAY"O4L16CDEFGABO5CDE","O4V11L16R32CDEFABO5CDE":IF MO THEN 430
260 '♥♥♥♥♥    ｽﾃｰｼﾞ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ(1) ───
270 COLOR 8:PSET (80,32):A=-5:PRINT #1,"TIME ATTACK"
280 COLOR 15:PSET (92,50):PRINT #1,"ｽﾃｰｼﾞ";AR
290 TT=T(AR-1):GOSUB 790:PSET (64,84)
300 PRINT #1,USING "HI SCORE ##'##"+CHR$(34)+"##";T1;T2;T3:IF C THEN 340
310 TT=TI:GOSUB 790:PSET (64,94)
320 PRINT #1,USING "SCORE    ##'##"+CHR$(34)+"##";T1;T2;T3
330 IF TT=<T(AR-1) THEN 390
340 PSET (100,160):PRINT #1,"REPLAY":PSET (100,170):PRINT #1,"SELECT"
350 A=(STICK(G)<>0)*A*2+A
360 PSET (60,165+A):PRINT #1,">":PRESET (60,165-A):PRINT #1," "
370 IF STRIG(G) THEN IF A+5 THEN 1290 ELSE 20 ELSE 350
380 '───    BEST TIME!! ───
390 FOR I=0 TO 4000:NEXT:COLOR 13:PSET (80,120):PRINT #1,"BEST TIME!!"
400 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COLOR 15
410 PLAY #2,"@22O6L16FA","@22O6L16R32FA":T(AR-1)=TI:C=1:GOTO 290
420 '♥♥♥♥♥    ｽﾃｰｼﾞ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ(2) ───
430 C=0:COLOR 8:PSET (80,32):PRINT #1,"NORMAL MODE"
440 COLOR 15:PSET (92,50):PRINT #1,"ｽﾃｰｼﾞ";AR
450 PSET(76,84):PRINT #1,USING "HI SCORE ######";SH:IF C THEN 490
460 IF R THEN PS=(AR*600+1800)-TI:PS=-(PS>100)*PS-(PS=<100)*100:SC=SC+PS
470 PSET(76,94):PRINT #1,USING "SCORE    ######";SC
480 IF SC>SH OR (SC=SH AND R) THEN 530
490 IF AR=8 AND R THEN 870
500 IF STRIG(G)=0 THEN 500
510 IF R THEN AR=AR+1:J=0:I=0:GOSUB 1060:GOTO 1510 ELSE 1290
520 '───    BEST SCORE! ───
530 FOR I=0 TO 4000:NEXT:COLOR 13:PSET (80,120):PRINT #1,"BEST SCORE!"
540 FOR I=0 TO 3000:NEXT:COLOR 15
550 SH=SC:PLAY #2,"@22O6L16FA","@22O6L16R32FA":C=1:GOTO 450
560 '♥♥♥♥♥    ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ ───
570 PX=VAL("&H"+PX$):PY=VAL("&H"+PY$):P=0:IF A<>8 AND A<>1 THEN 600
580 P=PX ¥ 16:PX=PX MOD 16:SET PAGE ,P:C=34-(A=8)*136
590 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7:VPOKE PX*8+PY*16*128+J+128*I,C:NEXT J,I
600 MP(PX+P*16,PY)=A:RETURN
610 C=VDP(12):D=VDP(5):E=VDP(6):RETURN
620 SET PAGE 1,2:VDP(12)=C:VDP(5)=D:VDP(6)=E:RETURN
630 BX=BX+SX:BX=-(BX<0)*512+BX:BX=BX+(BX>511)*512
640 BY=BY+SY:BY=-(BY<0)*256+BY:BY=BY+(BY>255)*256
650 CX=BX-120:CY=BY-98:CX=-(CX<0)*512+CX:CY=-(CY<0)*256+CY
660 SET SCROLL CX,CY,1,1:IF SY=0 AND JK=0 THEN RETURN
670 H=BY+3+JK:H=H+(H>255)*256:BY=BY-(INT(BY)=216)*SGN(SY)
680 PUT SPRITE 0,(120,BY):RETURN
690 X=(BX+8)/16:Y=(BY+7)/16:X=(X>31)*32+X:Y=(Y>15)*16+Y:M=MP(X,Y):RETURN
700 KEY(1) OFF:IF MO THEN 1100
710 BX=AX:BY=AY:SX=0:SY=0:GOSUB 670:KEY(1) ON:GOTO 170
720 PLAY #2,"O5@62D16":SY=-SY:IF JK THEN 190 ELSE 170
730 PLAY #2,"O5@62D16":SX=-SX:IF JK THEN 190 ELSE 170
740 TI=TIME:MP(X,Y)=1:A=VAL(RIGHT$(STR$(TI),1))
750 IF A¥3 THEN PLAY #2,"@22O6C16D8":SC=SC+400+AR*100:TIME=TI:GOTO 110
760 PLAY #2,"@45O5L16CEDFL4G":R=R+1:TIME=TI:GOTO 110
770 TI=TIME:GOSUB 610:PX=IX:PY=IY:A=1:GOSUB 580:MP(X,Y)=1
780 PLAY #2,"@20O4C2":GOSUB 620:SX=0:SY=0:TIME=TI:GOTO 110
790 T1=INT(TT/3600):T2=(TT-(T1*3600))¥60:T3=(TT-(T1*3600+T2*60))*5¥3:RETURN
800 FOR I=7 TO 0 STEP -1:C=I/7:D=I*2/7:E=I*6/7
810 COLOR=(3,C,D,E):COLOR=(4,C,C,I):COLOR=(7,D,E,I):NEXT:VPOKE &H7600,216
820 FOR I=0 TO 7:C=I/7:D=I*2/7:E=I*6/7
830 COLOR=(3,C,D,E):COLOR=(4,C,C,I):COLOR=(7,D,E,I):NEXT:RETURN
840 KEY(1) OFF:IF MO THEN RETURN 1100
850 GOSUB 800:SET SCROLL 0,0:SET PAGE 2,2:CLS:A=-5:RETURN 340
860 '♥♥♥♥♥    ALL ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱ! ───
870 PSET (92,160):COLOR 7:PRINT #1,"ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!"
880 PSET (52,170):COLOR 3:PRINT #1,"ALL STAGE CLEAR!!!"
890 COLOR 15:IF STRIG(G) THEN GOTO 1290 ELSE 890
900 '♥♥♥♥♥    ｾｰﾌﾞ AND ﾛｰﾄﾞ ───
910 '───    ｾｰﾌﾞ ───
920 OPEN "BALL.SCR" FOR OUTPUT AS #2:FOR I=0 TO RA-1:PRINT #2,T(I):NEXT I
930 PRINT #2,SH:CLOSE #2:PSET (84,100):PRINT #1,SPC(11):RETURN
940 '───    ﾛｰﾄﾞ ───
950 OPEN "BALL.SCR" FOR INPUT AS #2:FOR I=0 TO RA-1:INPUT #2,T(I):NEXT I
960 INPUT #2,SH:CLOSE #2:PSET (84,100):PRINT #1,SPC(11):RETURN
970 '♥♥♥♥♥    ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ───
980 CLS:PSET (92,24):COLOR 3:PRINT #1,"HI SCORE"
990 PSET (80,48):COLOR 2:PRINT #1,"NORMAL MODE"
1000 PSET (80,80):PRINT #1,"TIME ATTACK":COLOR 15
1010 PSET (92,64):PRINT #1,USING "######";SH
1020 FOR I=0 TO RA-1:TT=T(I):GOSUB 790:PSET (68,I*8+96)
1030 PRINT #1,USING "ｽﾃｰｼﾞ## ##'##"+CHR$(34)+"##";I+1;T1;T2;T3:NEXT I
1040 IF STRIG(G) THEN RETURN ELSE 1040
1050 '♥♥♥♥♥    ｻﾞﾝｷﾋｮｳｼﾞetc ───
1060 CLS:PSET(92,96):PRINT #1,"ｽﾃｰｼﾞ";AR:PSET(104,112):PRINT #1,"ﾉｺﾘ";R
1070 PSET(76,120):PRINT #1,USING "SCORE ######";SC
1080 PSET(52,128):PRINT #1,USING "HI SCORE ######";SH:RETURN
1090 '♥♥♥♥♥    ｵﾁﾀｰ ｼｮﾘ ───
1100 PLAY #2,"@59O4V12C2V9C2":GOSUB 800:R=R-1:SET SCROLL 0,0:SET PAGE 2,2:CLS
1110 IF R THEN GOSUB 1060:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 20
1120 PSET (80,160):COLOR 13:PRINT #1,"GAME OVER":GOTO 430
1130 '♥♥♥♥♥    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ───
1140 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2:CLS:_ MUSIC:MAXFILES=2:DEFINT A-Z:DEFSNG B,S,T
1150 DIM MP(31,15),C(1),T(20):COLOR=(3,1,2,6):OPEN "GRP:" AS #1
1160 SY=0:SX=0:BY=0:BX=0:X=0:Y=0:S=0:B=0:M=0:TS=0:H=0:I=0:J=0:K=0
1170 H=0:PY=0:PX=0:TT=0:TI=0:A=0:C=0:D=0:SS=1:SB=.5:RA=8:G=0
1180 FOR I=0 TO 20:T(I)=35999!:NEXT I
1190 ON KEY GOSUB 840
```

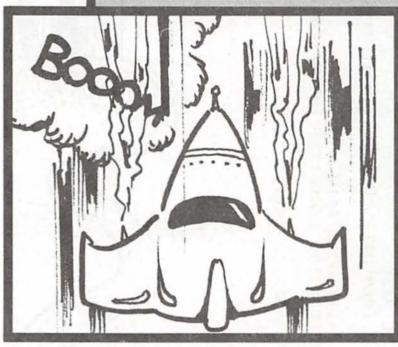

★忘れもしない3月22日，98ノートが火を吹いた!! オレは影さん2世か？（群馬県高崎市・イカサマ15才）……【影：ウウ〜ン。カーンカーンカーン。どこだどこだ煙がでていると聞きつけてきたんだが。Dr.D：影くん，仕事せんかい。影：Dr.の頭のゆげでした。】

```
1200 '―――   ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾄ ――
1210 SET PAGE 2,2:CLS:SCREEN ,2
1220 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 31
1230 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT J:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT I
1240 COLOR SPRITE(0)=3:COLOR SPRITE(1)=68
1250 SET PAGE ,3:CLS:FOR I=0 TO 6:READ C$,A$:C(1)=VAL("&H"+C$)
1260 C(0)=-(I=1 OR I=2)*15:FOR J=0 TO 15
1270 B$=RIGHT$("000000000000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J*4+1,4))),16)
1280 FOR K=0 TO 15:P=VAL(MID$(B$,K+1,1)):PSET(I*16+K+16,J),C(P):NEXT K,J,I
1290 '♥♥♥♥♥   ﾀｲﾄﾙ ――
1300 SET PAGE 2,2:CLS:A=0:AR=1:SC=0:PSET (10,10)
1310 DRAW"C10R32F16G16F16G16L32U64":DRAW"C11BR92L16G16D48U32R48D32U48H16"
1320 DRAW"C12BR32D64R48":DRAW"C13BU64BR16D64R48":PAINT (11,11),10
1330 PSET (76,112):PRINT #1,"NORMAL MODE":PSET (76,128):PRINT #1,"TIME ATTACK"
1340 PSET (76,144):PRINT #1,"LOAD":PSET (76,160):PRINT #1,"SAVE"
1350 PSET (76,176):PRINT #1,"SCORE":PSET (60,112):PRINT #1,">"
1360 K=STICK(G):IF K=0 THEN 1400
1370 B=A:A=A+(K=1 AND A>0)-(K=5 AND A<4):IF B=A THEN 1360
1380 FOR I=0 TO 16:LINE (60,112+B*16+I*((A<B)*2+1)-1)-STEP(8,8),0,B
1390 PSET (60,112+B*16+I*((A<B)*2+1)):PRINT #1,">":NEXT
1400 IF STRIG(G)=0 THEN 1360
1410 ON A GOTO 1420,1430,1440,1450:MO=1:R=4:GOSUB 1060:GOTO 1490
1420 MO=0:PSET (84,192):PRINT #1,"ｽﾃｰｼﾞ":FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1460
1430 GOSUB 950:GOTO 1360
1440 GOSUB 920:GOTO 1360
1450 GOSUB 980:CLS:GOTO 1300
1460 FOR I=0 TO 1000:NEXT:PRESET (140,192):PRINT #1,AR:K=STICK(G)
1470 AR=AR+((K=7) AND AR>1)-((K=3) AND AR<RA):IF STRIG(G)=0 THEN 1460
1480 '♥♥♥♥♥   ﾏｯﾌﾟ ｻｸｾｲ ――
1490 A=AR-1:PY=0:PX=0:I=0:J=0:RESTORE 1800:IF AR=1 THEN 1510
1500 READ A$:I=I-(A$="N"):IF I=A THEN I=0 ELSE 1500
1510 READ A$:D=VAL(LEFT$(A$,1)):A=D:C=VAL("&H"+MID$(A$,2))
1520 FOR K=1 TO C:IF D=8 THEN A=MP(J,I-1)
1530 IF A=0 THEN 1560
1540 PX=J:P=PX ¥ 16:PX=PX MOD 16
1550 COPY (A*16,0)-STEP(15,15),3 TO (PX*16,(I MOD 4)*16+P*64+16),3
1560 MP(J,I)=A:J=J+1:I=I+J ¥ 32:J=J MOD 32
1570 IF I MOD 4 OR J>0 OR I=0 THEN 1600
1580 FOR Z=0 TO 1:COPY (0,16+Z*64) -STEP(255,63),3 TO (0,(I-4)*16),Z:NEXT Z
1590 SET PAGE ,3:LINE (0,16)-(255,143),0,BF:SET PAGE ,2
1600 GOSUB 1680:IF I<16 THEN NEXT K:GOTO 1510
1610 '―――   ｿﾉﾀﾉ ﾃﾞｰﾀ ――
1620 READ AX$,AY$,PX$,PY$:AX=VAL("&H"+AX$)*16:AY=VAL("&H"+AY$)*16:A=8:GOSUB 570
1630 IF MO=0 THEN READ A$,A$,A$:GOTO 1670
1640 READ PX$,PY$:A=9:GOSUB 570:READ PX$:IF PX$="N" THEN 1660
1650 READ PY$,IX$,IY$,A$:A=10:GOSUB 570:IX=VAL("&H"+IX$):IY=VAL("&H"+IY$)
1660 SET PAGE 2,2:GOTO 20
1670 IF A$="N" THEN 1660 ELSE READ A$,PX$,PY$:A=1:GOSUB 570:GOTO 1660
1680 LINE (I*16+J/2,85)-STEP(0,2),A+2:RETURN
1690 '♥♥♥♥♥   ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ――
1700 DATA 000000030F0F1F1F1F1F0F0F03000000000000C0F0F0F0F0E0E0C000000000
1710 DATA 0000030C10162F2F262010100C0300000000C03008080C0C0C1C1838F0C00000
1720 DATA 003F7FFFFFFFFFFFFF7F3F1F0F0100000080F0F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFEFC0000
1730 DATA 2,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1740 DATA 3,FFFF81838307860F8C1D9839B073E0E7C1CD839987318E619CC1B981F303FFFF
1750 DATA 2,AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAAA5555AAAA5555
1760 DATA F,0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
1770 DATA F,0FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF0
1780 DATA 5,0000000000000000BBBBDDDDEEEE7777BBBBDDDD0000000000000000000000
1790 DATA 5,06E005C003A0076006E005C003A0076006E005C003A0076006E005C003A00760
1800 '♥♥♥♥♥   ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｰﾀ ――
1810 '――― 1 ｽﾃｰｼﾞ ―――
1820 DATA 021,1A,51,86,35,16,84,05,82C,1B,88,16,82A,71,8A,71,1A,07,82E,1B
1830 DATA 814,51,84,69,817,111,8B,01,81E,03,81F,49,0C,8B,03F,1,1,1A,A,18,C,N
1840 '――― 2 ｽﾃｰｼﾞ ―――
1850 DATA 062,16,71,11,34,16,83,33,14,8E,18,81,71,81,17,84,02,86,14,71
1860 DATA 8D,08,824,01,81F,16,836,0A,822,32,82,18,812,01,35,81B,04,44,049
1870 DATA 2,3,1C,3,12,6,N
1880 '――― 3 ｽﾃｰｼﾞ ―――
1890 DATA 024,14,89,45,8D,13,09,19,82,14,71,83,14,83,51,817,15,31,11,31
1900 DATA 81E,32,8B,07,8B,09,82F,04,819,01,817,09,8A,31,81F,14,71,17,0A,86
1910 DATA 35,08,8C,71,8A,015,82,043,7,1,1D,C,1C,D,7,4,A,B,N
1920 '――― 4 ｽﾃｰｼﾞ ―――
1930 DATA 021,16,83,46,89,15,8C,16,51,15,836,71,82D,01,81,01,817,01,21,83
1940 DATA 01,71,01,71,04,815,21,819,14,81,32,810,15,51,87,51,22,815,71,81F
1950 DATA 51,87,71,18,82,71,8C,71,81F,51,810,12,82,016,82,027
1960 DATA 1,1,1D,1,1B,8,1E,D,1A,5,N
1970 '――― 5 ｽﾃｰｼﾞ ―――
1980 DATA 1E,71,61,71,11D,81,11,81,71,81B,72,61,82,71,819,73,11,81,11,81
1990 DATA 71,817,72,11,84,11,81,71,815,72,12,85,11,81,71,813,72,13,86,11
2000 DATA 81,71,811,72,14,87,11,813,15,87,72,812,71,8A,72,113,81,71,88,72
2010 DATA 115,81,71,86,72,117,81,71,84,72,119,81,72,83,11B,84,11D,82,51,8F
2020 DATA F,F,F,1,10,7,15,7,F,2,N
2030 '――― 6 ｽﾃｰｼﾞ ―――
2040 DATA 03C,21,81E,23,81B,26,812,61,87,01,83,012,11,81,11,84,51,22,816,02,84
2050 DATA 24,81,019,12,810,11,81,71,1F,81,0C,31,81,11,81,01,8E,11,8C,13,82,01
2060 DATA 89,01,83,0C,14,83,03,81,02,83,13,0A,11,86,04,11,81,65,011,83,04,15,06
2070 DATA 11,8A,12,81,32,05,85,11,85,016,815,1D,3,0,E,11,5,E,E,7,9,N
2080 '――― 7 ｽﾃｰｼﾞ ―――
2090 DATA 021,12,81,12,81B,64,88,71,813,13,71,01,43,11,83,17,8F,01,71,11
2100 DATA 03,85,71,11,02,21,8F,03,8A,13,8F,08,86,04,21,8D,11,83,11,89,21
2110 DATA 84,24,83,13,84,11,81,12,89,61,85,014,85,05,820,016,82,13,81E,01D
2120 DATA 81,12,81D,037,1,1,1D,7,2,4,F,7,1A,7,N
2130 '――― 8 ｽﾃｰｼﾞ ――
2140 DATA 05,11,04,11,71,16,0E,17,85,05,8B,14,02,81,01,71,86,06,89,15
2150 DATA 03,87,12,89,18,02,88,02,12,07,83,01,82,04,85,110,71,81,12,2B
2160 DATA 71,07,81,65,81,62,81,61,71,01,8C,12,84,1A,81,11,8D,15,51,81
2170 DATA 01,82,04,81,03,84,07,84,03,8F,02,8B,01,14,83,01,84,12,811,13
2180 DATA 06,818,0C,81,03,12,71,22,89,07,14,82,71,85,01,83,67,8A,02,81
2190 DATA 12,82,14,84,29,8F,03,83,0D,D,7,18,B,B,E,8,C,18,9,N
2200 INPUT "ｶｲｼｷﾞｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳｦ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";NA
2210 SCREEN 5:CLS:DIM M(31,15),D$(19):OPEN "GRP:" AS #1
2220 FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 15:M(I,J)=1:NEXT J,I:SET PAGE ,1:CLS
2230 FOR I=0 TO 2:LINE (8+I*8,0)-(15+I*8,7),2-(I=1)*3-(I=2)*9,BF:NEXT
2240 FOR I=0 TO 1:LINE (32+I*16,2)-(39+I*16,5),15-I*11,BF
2250 LINE (42+I*16,0)-(45+I*16,7),15-I*11,BF:NEXT
2260 SET PAGE ,0:PSET (0,0)
2270 PRINT #1,"0=ﾑ 1=ｼﾞﾒﾝ 2=ｱｲｽ 3=ﾌﾞﾚｰｷ 4=ﾖｺｶﾞｰﾄﾞ 5= ﾀﾃｶﾞｰﾄﾞ 6=ﾖｺﾊﾞﾘｱ 7=ﾀﾃﾊﾞﾘｱ"
2280 PRINT #1,"":PRINT #1,"0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF":X=0:Y=0
2290 LINE (0,32)-(255,159),2,BF
2300 GOSUB 2350
2310 FOR I=0 TO 300:NEXT:S=STICK(0)
2320 IF S THEN GOSUB 2350:X=X+(X>0 AND S>5 AND S<9)-(X<31 AND S>1 AND S<5):Y=Y+(
Y>0 AND (S=8 OR S=1 OR S=2))-(Y<15 AND S>3 AND S<7):A$=INKEY$:PSET (0,168):PRINT
 #1,"X=";HEX$(X),"Y=";HEX$(Y);" ":GOSUB 2350
2330 A$=INKEY$:IF A$<"0" OR A$>"9" THEN IF A$=" " THEN 2360 ELSE 2310
2340 A=VAL(A$):M(X,Y)=A:COPY (A*8,0)-(A*8+7,7),1 TO (X*8,Y*8+32),0:GOTO 2300
2350 LINE (X*8,Y*8+32)-STEP(7,7),15,B,XOR:RETURN
2360 SCREEN 0:CLS
2370 INPUT "ｽﾀｰﾄﾉX,Yｻﾞﾋｮｳｦﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";SX$,SY$
2380 INPUT "ｺﾞｰﾙﾉX,Yｻﾞﾋｮｳｦﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";GX$,GY$
2390 INPUT "ﾎﾞｰﾅｽｿﾞｰﾝﾉX,Yｻﾞﾋｮｳｦﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";BX$,BY$:X=0:Y=0:I=0
2400 PRINT NA;"DATA ";
2410 IF Y=16 THEN 2500 ELSE C=1:A=M(X,Y)
2420 IF Y THEN IF M(X,Y-1)=A THEN A=8:GOTO 2440
2430 B=A
2440 GOSUB 2460:IF A=8 THEN B=M(X,Y-1)
2450 IF M(X,Y)=B THEN C=C+1:GOTO 2440 ELSE 2480
2460 X=X+1:IF X=32 THEN X=0:Y=Y+1:IF Y=16 THEN D$(I)=HEX$(A)+HEX$(C):RETURN 2490
2470 RETURN
2480 D$(I)=HEX$(A)+HEX$(C):IF I<19 THEN I=I+1:GOTO 2410
2490 N=I:FOR I=0 TO N:PRINT D$(I);",";:NEXT:PRINT CHR$(127):I=0:NA=NA+10:GOTO 24
00
2500 PRINT SX$;",";SY$;",";GX$;",";GY$;",";BX$;",";BY$;",";"N"
```



★「とびだせ同人野郎」はなかなかためになりました(通信販売心得之巻がとくに)。と，いうわけで毎月続けてくださいね。(大阪市・秋山ゆうじ18才)……【編：人気コーナーは，ずっと連載しますよ。影：人気コーナーでも，原稿が遅いため落ちちゃうのもありますが。】

PC-8001/mkII/SR/PC-8801/mkII/SR(N-BASIC)用



ひたすら撃て！撃て！撃て！

SHOOTING NIGHT（シューティング ナイト）

N-道士

内　容

ノーマル・キャラを使った，マシン語シューティングです。

遊びかた

RUNすると，しばらくしてからタイトルがでます。そして，スピードを聞いてきますので，1～255の数を入力してください。数字が小さいほど，速くなります。何も入力しないと，32に設定されます。つぎに，ミサイルの種類を聞いてきます。2と8で選択，5で決定です。

“START”とか，“GAME OVER”と表示されたら，スペース・キーを押してください。

1と3で自機を操作，スペース・キーでミサイルをオート連射します。ミサイルは，画面上に一つしかでません。

レベルがあがると，残機も，敵の量（最初は6）も増えます。ボスはいませんので，GAME OVERまでがんばってください。

プログラムについて

T$はミサイルのグラフィックで，170行のA，Bの値で，ミサイル発射のキーを設定しています。

メインはマシン語です。はじめてだったので，無駄なことをかなりしています。RUN前のセーブを忘れずに。

その他

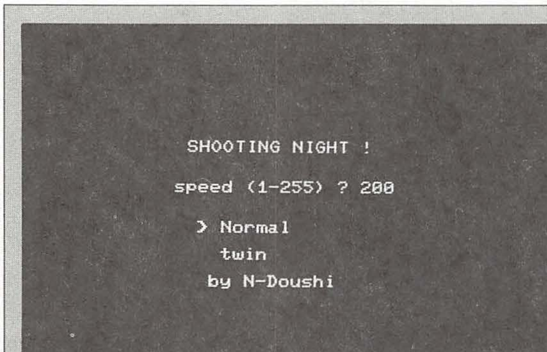
ゲーム中はCTRLキーで，タイトル画面に戻ります。自機の当たり判定は，“H”のところのみ行なっています。Normalでは，はっきりいって遊べません。Twinだと，レベル20を超えたら，かなりのもんであろう。

●参考

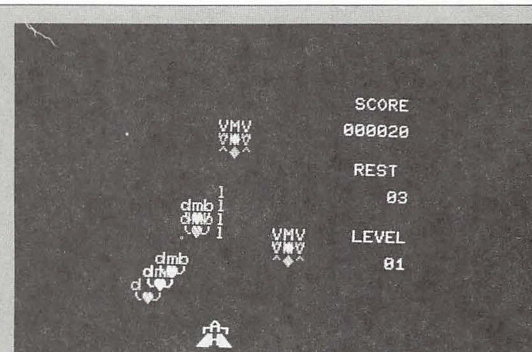
ベーマガ’90年11月号150ページ“SPACE FIGHT”のMIYAさん！画面構成などを勝手ながら使わしてもらいました。許して。

《第1表》メモリ内容

アドレス	内容
$D000_H$～$D2FF_H$	……メイン・ルーチン
$D300_H$～$D359_H$	……サブ・ルーチン
$D360_H$～$D4E2_H$	……いろんなデータ
$D4E3_H$～	……MAPデータ



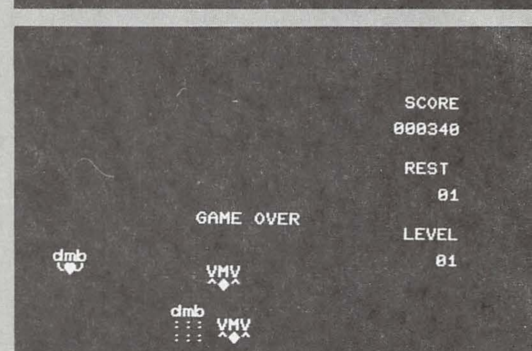
◀《写真1》これがタイトル画面です。ゲーム・スピードとミサイルの種類を選んでください



◀《写真2》ミサイルは画面内に1本だけしか撃てないのではずすとこわいぞ



◀《写真3》ツインを選べばミサイルが2本でるので敵に当てやすい



◀《写真4》敵機にぶつかるとミスになり，残機がなくなるとゲーム・オーバー

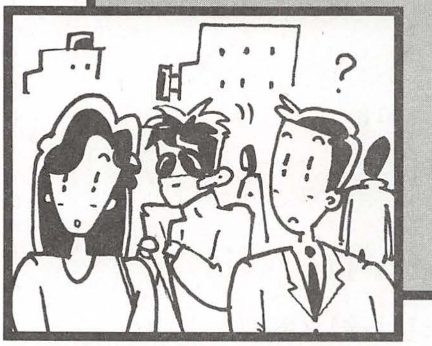
★仕事場に置いてあった4月号がきっかけで，5月号から購入することにしました。いろいろなソフトの紹介や他の人の意見などがたくさん聞けるので，とても楽しいです。これからもがんばってください。(神奈川県川崎市・天森　修20才)……【編：よろしくー。】

SHOOTING NIGHTのプログラム・リスト


```
10 CLEAR300,&HCFDF:CONSOLE 0,25,0,0:WIDTH 40,25:DEFUSR=&HD000
20 AD=&HCFE0:D=190:PRINT "data reading."
30 READ A$,S$:S=0:IF A$="END" THEN 80
40 FOR I=0 TO &H1F:P=VAL("&H"+MID$(A$,I+I+1,2)):S=S+P:POKE AD+I,P:NEXT
50 N=VAL("&H"+S$):M=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(S),3))
60 IF N<>M THEN PRINT "data error in ";D:BEEP:END
70 AD=AD+&H20:D=D+10:GOTO 30
80 PRINT CHR$(12):LOCATE 10,6:PRINT "SHOOTING NIGHT !":X=12
90 LOCATE 12,16:PRINT "by N-Doushi":T$="006c00006c00"
100 E=&H20:LOCATE 9,9:INPUT"speed (1-255) ";E:IF E<1 OR E>255 THEN 80
110 POKE &HD2A2,E:LOCATE 13,14:PRINT "twin ":LOCATE 13,12:PRINT "Normal"
120 IF(INP(0) AND 4)=0 THEN LOCATE 11,X:PRINT " ":X=14
130 IF(INP(1) AND 1)=0 THEN LOCATE 11,X:PRINT " ":X=12
140 LOCATE 11,X:PRINT ">":IF(INP(0) AND 32)=0 THEN150 ELSE 120
150 IF X=14 THEN T$="6c006c6c006c"
160 AD=&HD389:FOR I=0 TO 5:POKEAD+I,VAL("&H"+MID$(T$,I+I+1,2)):NEXT
170 A=&H9:B=&H40:POKE &HD0DE,A:POKE&HD0E0,B
175 U=USR(0):GOTO 80
180 '+++ 0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.a.b.c.d.e.f.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.a.b.c.d.e.f.
190 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
200 DATA 3aaaf0e67f32aaf0cdd20b21e0cf1100d6012000edb021e2d4220ed63e033203,e77
210 DATA d62101062204d62100f306193600c5014f00545d13edb001290009c110ee2160,94c
220 DATA d311aaf4cd00d32166d31102f7cd00d3216bd3115af9cd00d3cd1dd32171d311,fbc
230 DATA baf8cd00d3cd4dd32177d311baf8cd00d3217efc2208d62103f3220ad6117dd3,022
240 DATA 2a08d6cd09d3db00e60220132a08d61162fcb7ed5228082a08d62b2b2208d6db,c7d
250 DATA 00e60820132a08d6119afcb7ed5228082a08d623232208d61183d32a08d6cd09,b89
260 DATA d3db08e680c8117dd32a0ad6cd09d32a0ad61150f3b7ed522a0ad63009db05e6,f55
270 DATA 0420122a08d611f000b7ed52220ad61189d3cd09d33a0dd6b728073d320dd6c3,c65
280 DATA 5ad12a0ed6237eb7200321e3d4220ed67ecb7f2006320dd6c35ad1473a0cd621,d07
290 DATA 05d6be380a2a0ed62b220ed6c35ad13c320cd6dd2114d626006f2929545ddd19,bce
300 DATA 78e67fdd7702dd36030021e3d316005f197edd7700237edd77013a0cd6b7caa1,db4
310 DATA d206011114d62118d6c5e51110d6010400edb02112d67efe103828fe1628063c,b99
320 DATA 3c77c374d23a0cd6d1c1c5d590280d26006f2929444d21040019edb0210cd635,c54
330 DATA c393d22a10d60602c506037efe6c280e232310f701720009c110edc317d2c111,c31
340 DATA 7dd32a0ad6cd09d32102f3220ad63e103212d62100d63e10b706038e277233e,b15
350 DATA 0010f82a06d6110a001911e803e5b7ed52e1381a3a03d63c273203d63a04d63c,b1d
360 DATA 273204d63a05d63c3205d62100002206d6cd1dd3c374d22a10d6117dd3cd09d3,c90
370 DATA 3a12d621c9d4853001246f7e23666f3a13d63c3213d616005f197eb72006af32,ae3
380 DATA 13d618dc1178002a10d6cb77280119cb6f2803b7ed52cb5728022323cb4f2802,b2b
390 DATA 2b2be511c8fdb7ed52e138053e163212d62210d63a12d621cbd316005f197e23,cab
400 DATA 666feb2a10d6cd09d3d1d52110d6010400edb0e111040019c1043a0cd6b8d269,dab
410 DATA d10610cdf7d22a08d62323117800197efe48ca7dd00605c511b9d33e20d34006,d2c
420 DATA 03c52a08d6cd09d3cdf7d2c110f300afd340c110e2320cd63a03d63d273203d6,ede
430 DATA c227d021d9d411bef8cd00d3cd4dd306ffcdf7d2c30bd0c506ff10fec110f8c9,37e
440 DATA 7ea7c81223131318f70602c506031a7723231310f901720009c110efc92102d6,a1e
450 DATA 1198f53e300603cd3dd32103d611f8f70601cd3dd32104d61150fa0601ed6f12,c9b
460 DATA 1313ed6f121313ed6f2b10f1c9db09e640c8db08e68020f5f1c9000000000000,cf5
470 DATA 53434f5245005245535354004c4556454c005354415254002020202020000000,660
480 DATA 00000984199e448e56c006c6c006c646d629ee99f564d565eea5ef08ef09a56,e89
490 DATA 9b2a552a5bf15de655e79e549fe55ce4e648e7e6f4e7eedbeff0f0f0f0f0ef,6e2
500 DATA f0eeeef0ef3a3a3a3a3a8fd395d39bd3a1d3a7d3add3b3d3b3d3b9d3bfd3c5,59c
510 DATA d37dd312f32af322f31cf304f338f322f31cf340404040404040424242424240,df9
520 DATA 4042422424040424240404242420200404040424240040404040404044444444,4d4
530 DATA 4440404044442222020222220202222220200202020222220004040404040404,308
540 DATA 0404040444404042020202020202020202020200020202020202020202020242,184
550 DATA 4040440404040404040404040404004040404040444404042424202022420040,3ec
560 DATA 4040404042420202222220202444004040404040404040424242020202020202,546
570 DATA 2222040404040404040404004040404040404040444444040404040404242402,396
580 DATA 02020202020202000f2d315d438d453d46ed47ed48ed4abd447414d45204f56,c45
590 DATA 4552007f80808080808003828282828282038484848484840386868686868603,d6a
600 DATA 8486848680828082868486848280828086868484828080828082828 07f888888,063
610 DATA 888888038a8a8a8a8a8a038c8c8c8c8c8c038e8e8e8e8e8e03888a888a8c888c,f40
620 DATA 888c888c8e8c8c8e8a8e8a8e8a8a8c8c8c888e8e8e7f888a888a888a888a888a,14f
630 DATA 888a8c8e8e8c808284868486 8c8e8c8e84868c8e848c868e888a808280828082,0f0
640 DATA 8c8c8e8e848684868c8e888a888a84868486828082808282828280808080 8e8e,0c2
650 DATA 8e8e8c8c8c8c868486848684868 48a888a888e8c8e8c828082808 88a8a888480,0f8
660 DATA 828688880828486888a8c8e828086848a888e8c86848684848684868e8c8e8c80,0dc
670 DATA 82888a88888a888a82828080848684868 4868e8c8e8c8e8c86888a888a8c8e00,074
680 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,000
690 DATA  END,ｵﾜﾘ
```

★頭脳に自信があるヤツ，つぎの暗号を解いてみな。影さんに解けるかな？「きそさなぬそなねあせ」(新潟県加茂市・クイズマニアのよねっぺ16才)……【影：よし！編：影さんにわかったんですか？影：いや，読者諸君にまかせようと思ったわけだ。】

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用



対戦型アクション・ゲーム(?!)。うーん，目がイタい…

影(かげ)さんをさがせ!

NAK

内容

人込みの中にいる影さんを見つけだすゲームです。2人対戦用ですが，一応1人でも遊べます。

ゲームの説明

まず，タイトル画面でレベルを選択します。テンキーの1～9で選んでください。

プレイヤー1は青の矢印を，テンキーの2468で8方向に動かすことができます。影さんを見つけたら矢印を合わせてスペース・キーを押してください。プレイヤー2はASWZで赤い矢印を操作して，見つけたときにはシフトキーを使います。

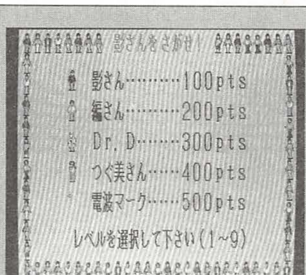
影さんだけでなく，編さん，Dr.D，つぐ美さん，電波マーク等もさがしてください。見つけたときの得点はそれぞれ異なります。じつは影さんは一番得点が低いのですが，高得点につながる重要な役割をもっています。

画面下の制限時間がなくなるとゲーム終了で，得点の高いほうの勝ちとなります。1人で遊ぶときは1万点を目指しましょう。

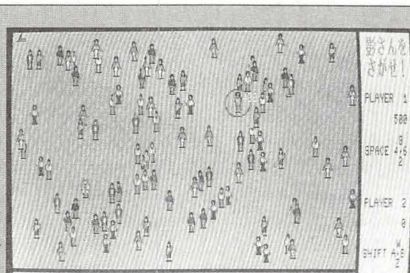
ESCキーを押すと制限時間が残っていてもゲームが終了します。

入力・実行時の注意

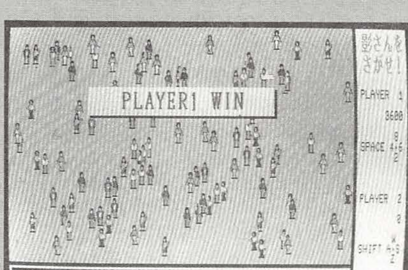
オールBASICなので普通に入力してください。キャラクター・データが多くてすみません。根気よく打ち込んでくだ



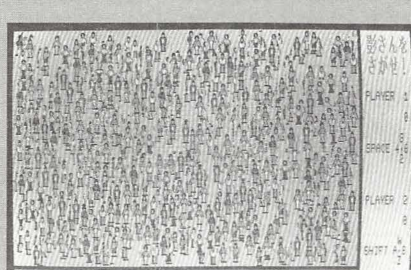
▲《写真1》タイトル画面。キャラクターをよーくおぼえよう



▲《写真2》ベーマガの各キャラをさがしてみよう。むずかしい～



▲《写真3》時間内に取った点数によって勝敗がきまります



▲《写真4》レベル9。この中からさがすんだって～。気が遠くなります

CHECKER FLAG

編：このキャラクターを見てください。それにしてもよく作りましたねー。だいぶ苦労したことと思います。ゲーム性としても，なかなかおもしろく，みんなではまってしまいましたよ。とくに私，そう編さんが見つけづらいんですよね。

影：私がなぜ一番点数が低いんだー。電波マークは見つけやすいのになぜ一番高い点数なんだー。

Dr.D：ベーマガのキャラクターを使って楽しくしあげたのはいいが，アイデア的にはどっかで見たようなものだからなー。それとキャラクターの表示技法について，くわしく解説してほしかったのー。

《第1表》変数表

変数	内容
CH	キャラクター番号
CL( ), CX( ), CY( )	キャラクターの座標
EL%( )	画面データ保存用
GD$	データ読み込み用
GR%(,)	キャラクター・データ
I0, I1, I2, I4, I5	キー入力判定
I, J, K	ループ・カウンタ
KC	漢字コード
LV	レベル
MC	文字の色
MH	文字の幅
MJ	文字番号
MJ$( )	文字データ
MU$	効果音
MX, MY	文字表示位置
PD( )	パレット・データ
PL	プレイヤー番号
SC( )	得点
SE	当たり判定
TM	制限時間
TX$( )	文字データ
X( ), Y( )	矢印の座標
XX( ), YY( )	矢印の座標(消去用)

★ファルコムの「英雄伝説III」はおもしろい！ストーリー重視のRPGだが，強制イベントを見るためにレベルあげしなくてはならないゲームとは一味ちがう！（新潟県小千谷市・戌瀬柄絞2才）……【影：なに，2才で「英雄伝説III」を！くーっ。編：あら。】

さい。

レベル選択のときに高いレベルを選ぶと，ゲームがはじまるまでに多少時間がかかります。

その他

プログラム自体の作成よりも，キャラクターを作るのに苦労しました。あまり目立たず，それでいて他のキャラクターと見分けがつくようにするのは結構大変でした。

各キャラクターの配点は，見つけにくいキャラクターほど高得点に設定したつもりですが，人によっては編さんがなかなか見つからなかったり，電波マークが見つけやすかったりするかもしれません。

このゲームは長い時間続けてプレイすると，ものすごく目に悪いです。1ゲームごとに遠くの景色を見たりして目を休めましょう。

影さんの服装は，くりひろし先生の「パソコン・レクチャー」を参考にしています。

影さんをさがせ！のプログラム・リスト

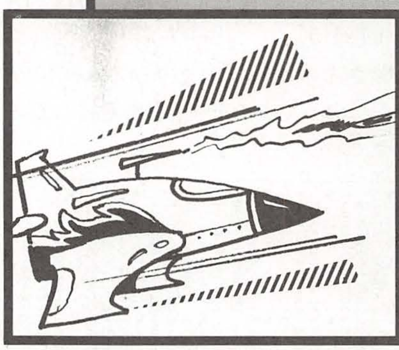
```
1000 '                                                 ◤ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◢
1010 NEW CMD:CMD PAL:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1020 DIM GR%(51,14),EL%(300),TX$(20),CL(7),MJ$(11)
1030 CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3
1040 CMD PLAY "T177L64@61O7V9",,,"T177L32","T177L32","T177L32"
1050 MU$=">C+FA>C+FA>C+FA>C+FA>C+FA>C+FA"
1060 '                                                 ◤ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ◢
1070 FOR I=1 TO 11:READ MJ$(I):NEXT
1080 FOR I=1 TO 17:READ TX$(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO  6:READ PD (I):NEXT
1100 FOR I=0 TO 41:READ GD$:FOR J=0 TO 16
1110 GR%((I MOD 3)*17+J,I¥3+1)=VAL("&H"+MID$(GD$,J*4+1,4)):NEXT J,I
1120 *TITLE:'                                          ◤ ﾀｲﾄﾙ ◢
1130 CMD PAL 4,PD(6)
1140 LINE(100,2)-(539,199),4,BF
1150 FOR I=1 TO 5:PUT(175,11+I*23),GR%(0,7+I),PSET:NEXT
1160 FOR I=0 TO 1:FOR J=105 TO 521 STEP 16+I*400:FOR K=5 TO 181 STEP 176-I*160
1170 PUT(J,K),GR%(0,INT(RND*7)+1),PSET:NEXT K,J,I
1180 LINE(233,2)-(408, 20),4,BF
1190 FOR MJ=1 TO 2:MH=2:MC=1:MX=155+MJ*75:MY=5        :GOSUB *MOJI:NEXT
1200 FOR MJ=3 TO 7:      MC=0:MX=195        :MY=MJ*23-35:GOSUB *MOJI:NEXT
1210                          MX=165        :MY=155      :GOSUB *MOJI
1220 CL(6)=0:CL(7)=0:X(1)=67:X(2)=1:LV=0
1230 FOR I=1 TO 2:SC(I)=0:XX(I)=X(I):Y(I)=0:YY(I)=0:NEXT
1240 WHILE LV=0:LV=VAL(INKEY$)*100:WEND:CLS 3
1250 '                                                 ◤ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ◢
1260 LINE(0,  0)-(549,183),4,BF:LINE(555,  0)-(639,195),7,BF
1270 LINE(0,187)-(549,195),7,BF:LINE(  4,189)-(545,193),0,BF
1280 LINE(5,190)-(544,192),2,BF
1290 FOR MJ=1 TO  2:MH=2:MC=1:MX=544:MY=MJ*17-14:GOSUB *MOJI     :NEXT
1300 FOR  I=1 TO 17:LOCATE 70,I+5:COLOR 0:PRINT TX$(I)           :NEXT
1310 FOR  I=0 TO 22:LOCATE  0,I  :          PRINT STRING$(69,"■")  :NEXT
1320 FOR  I=0 TO LV:PUT(RND*534,RND*168),GR%(0,INT(RND*7)+1),PSET:NEXT
1330 FOR CH=1 TO  5:GOSUB *HYOJI                                 :NEXT
1340 FOR  I=0 TO 22:LOCATE  0,I  :PRINT STRING$(69," ")          :NEXT
1350 '                                                 ◤ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ◢
1360 FOR TM=544 TO 5 STEP -1
1370   IF INP(9)=127 THEN TM=5
1380   LINE(TM,190)-(TM,192),0
1390   IF TM AND 1 THEN CMD PLAY "GC"
1400   I0=INP(0):I1=INP(1):I2=INP(2):I4=INP(4):I5=INP(5)
1410   X(1)=X(1)+(((I0 AND  16)=0 AND X(1)>1)-((I0 AND 64)=0 AND X(1)<67))*2
1420   Y(1)=Y(1)+ ((I1 AND   1)=0 AND Y(1)>0)-((I0 AND  4)=0 AND Y(1)<22)
1430   X(2)=X(2)+(((I2 AND   2)=0 AND X(2)>1)-((I4 AND  8)=0 AND X(2)<67))*2
1440   Y(2)=Y(2)+ ((I4 AND 128)=0 AND Y(2)>0)-((I5 AND  4)=0 AND Y(2)<22)
1450   FOR PL=1 TO 2:COLOR PL
1460     IF INP(10-PL)=191 THEN GOSUB *SAGASU
1470     LOCATE XX(PL),YY(PL):PRINT "  "
1480     LOCATE  X(PL), Y(PL):PRINT "◢▁"
1490     XX(PL)=X(PL):YY(PL)=Y(PL)
1500   NEXT
1510 NEXT
1520 '                                                 ◤ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ◢
1530 LINE(134,49)-(429,70),0,BF:LINE(130,47)-(425,68),7,BF
1540 MJ=SGN(SC(2)-SC(1))+10:MH=3:MC=2:MX=160-(MJ=10)*25:MY=50:GOSUB *MOJI
1550 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$<>" ":WEND
1560 CLS 3:GOTO *TITLE
1570 *SAGASU:'                                         ◤ ｷｬﾗ ｻｶﾞｽ ◢
1580 X(PL)=XX(PL):Y(PL)=YY(PL)
1590 SE=SEARCH(CL,Y(PL)*34+X(PL)¥2+1):IF SE>-1 THEN GOSUB *FOUND
1600 RETURN
1610 *FOUND:'                                          ◤ ｷｬﾗ ﾊｯｹﾝ ◢
1620 GET(CX(SE)-12,CY(SE)-2)-STEP(40,20),EL%
1630 CIRCLE(CX(SE)+8,CY(SE)+8),20,2
1640 COLOR 3:LOCATE X(PL),Y(PL):PRINT SE*100
1650 CMD PLAY ,,,"V12O1Q"+MU$,"V9O1QR"+MU$,"V5O1QR8"+MU$+"C+FA"
1660 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1670 FOR I=SE*100-10 TO 0 STEP -10
1680   CMD PLAY ,,,"O5Q3A","V11O6Q2F"
1690   SC(PL)=SC(PL)+10
1700   COLOR 3:LOCATE X(PL),  Y(PL):PRINT I
1710   COLOR 0:LOCATE    74,PL*10-2:PRINT USING "#####";SC(PL)
1720 NEXT
1730 SCREEN ,2
1740 PUT(CX(SE)-12,CY(SE)-2),EL%                 ,PSET
1750 PUT(CX(SE)   ,CY(SE)  ),GR%(0,INT(RND*7)+1),PSET
1760 CH=SE:GOSUB *HYOJI
1770 CH=INT(RND*2)+6:IF SE=1 AND TM<100 AND CL(CH)=0 THEN GOSUB *HYOJI
1780 CMD PAL 4,PD(INT(RND*7)):SCREEN ,0:RETURN
1790 *HYOJI:'                                          ◤ ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ◢
1800 CX(CH)=INT(RND*32)+1:CY(CH)=INT(RND*9)+1
1810 IF SEARCH(CL,CY(CH)*68+CX(CH)+1)>-1 THEN *HYOJI
1820 CL(CH)=      CY(CH)*68+CX(CH)+1:CX(CH)=CX(CH)*16:CY(CH)=CY(CH)*16-(CH=5)*4
1830 PUT(CX(CH),CY(CH)),GR%(0,CH+7),PSET:RETURN
1840 RETURN
1850 *MOJI:'                                           ◤ ﾓｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ◢
1860 FOR I=1 TO LEN(MJ$(MJ))/4:FOR J=1 TO MH
1870                 KAN=VAL("&H"+MID$(MJ$(MJ),I*4-3,4))
1880   IF KAN=0 THEN KAN=ASC(      MID$(MJ$(MJ),I*4  ,1))+8960
1890   PUT(MX+I*18+J,MY),KANJI(KAN),AND, 0,7
1900   PUT(MX+I*18+J,MY),KANJI(KAN), OR,MC,0
1910 NEXT J,I:RETURN
1920 '                                                 ◤ ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ 1 ◢
1930 DATA "3146243524732472","2435242C243B212A"
1940 DATA "31462435247321452145214521452145   1   0   0   p   t   s"
1950 DATA "4A542435247321452145214521452145   2   0   0   p   t   s"
1960 DATA "   D   r002E   D21452145214521 45  3   0   0   p   t   s"
1970 DATA "24442430487E24352473214521452145   4   0   0   p   t   s"
1980 DATA "45454748255E213C252F214521452145   5   0   0   p   t   s"
1990 DATA "256C2559256B2472412A427224372446323C24352424214A233121412339214B"
2000 DATA "   P   L   A   Y   E   R   1       W   I   N"
2010 DATA "   D   R   A   W       G   A   M   E"
2020 DATA "   P   L   A   Y   E   R   2       W   I   N"
2030 '                                                 ◤ ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ 2 ◢
2040 DATA PLAYER  1,,"       0",,"       8",SPACE 4·6,"       2",,,
2050 DATA PLAYER  2,,"       0",,"       W",SHIFT A·S,"       Z"
2060 '                                                 ◤ ﾊﾟﾚｯﾄ ﾃﾞｰﾀ ◢
2070 DATA 295,316,319,448,451,484,508
2080 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 1 ◢
2090 DATA 0010001000000003FFC000000001FF80000C001DFF90000C001DFFD0000A0028FF8
2100 DATA 0000700F07E00000F01F07C00000F81B03C00000D80D03E0E001180603F6E0031800
2110 DATA 1BF8E00300008FF8E00300008FF8C00300009FF8C00300001FF8000000007F00000
2120 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 2 ◢
2130 DATA 0010001000000003FFE000000001FFC0000C001DFFD0000C001CFF900008C008DF8
2140 DATA EC03EC0301F8FC07FC0701F0F807F80703F0C007C00707F00000E0070FF60000E003
2150 DATA 0FF80000E0030FF80000E0030FF8C001C001DFFDC001C001DFFD000000007F00000
2160 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 3 ◢
2170 DATA 0010001000000003FFC000000001FF80000C001DFF90000C001DFFD200280008FF8
2180 DATA F007000007F0F00F000007E0F81F000003C0D819000003C0E0030C18EDDBE0030000
2190 DATA 6FFBC0010000DFFDE0000000EFFC600100006FFD7003000077FB000000003F80000
2200 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 4 ◢
2210 DATA 0010001000000003FFE000000001FFC0000C001DFFD0000C001DFFD0000B00687F0
2220 DATA 4001780F43E1C001F80FC3E1C001F80FC3E1C001F007C7F1C001300607F0C0013006
2230 DATA 07F0E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8000000007F00000
2240 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 5 ◢
2250 DATA 0010001000000001FFC000080008FF80000C001CFF90000C001DFFD2002A0028FF8
2260 DATA 7007700707F0F80FF80F03E0F80FF80F03C0C001CC190DD8E003E633E6B3E003E003
2270 DATA EFFBC001C001DFFDC001C001DFFDC001C001DFFDC001C001DFFD000000007F00000
2280 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 6 ◢
2290 DATA 0010001000000000FFFF000000001FFC000080018FF90000C001CFF9000080009FFC
2300 DATA 600300006FFBF8070000FBF7FC070030FDB7E0030C18EDDB0000EC030DF800006003
2310 DATA 0FF80000C0001FFC000080011FFC0000A0010FFC0000300307F8000000007F00000
2320 '                                                 ◤ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ 7 ◢
2330 DATA 0010001000000003FFE000000001FFC0000C001DFFD0000C001DFFD3006900497F4
2340 DATA 780F380E3BEEF80FF80FFBEFF80FF80FFBEFF007F007F7F7C00100000FF8E0030000
2350 DATA 0FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8000000007F00000
2360 '                                                 ◤ ｶｹﾞｻﾝ ◢
2370 DATA 0010001000000001FFE000080008FFC600300002FF90000C001DFFD000080008FF0
2380 DATA 0000600307E00000800303E00000600303C0000000003C00000300C37ECE0030000
2390 DATA 0FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300000FF8000000003E00000
2400 '                                                 ◤ ﾍﾝｻﾝ ◢
2410 DATA 0010001000000001FFC000080008FF80000C001CFF90000C001DFFD3006B006B7F6
2420 DATA 780FF80F7BEF7C1FFC1F7DDF7C1FFC1F7DDFEC1BEC1BEDDBE003180C1BECE0030000
2430 DATA 0FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300008FF8E00300000FF8000000007F00000
2440 '                                                 ◤ Dr.D ◢
2450 DATA 0010001000000000FFFF0000C003DFFB000060056FF5C006C007DFF7A003A003AFFB
2460 DATA 780C700C7BECFC1EB81BBDDAFC1CB81BBDD8FC1E781D7DDCC80F400C4BCCF81F701C
2470 DATA 7BDCF81F70187BDDE00700008FF0E00300008FF8E00100000FFC000000007F00000
2480 '                                                 ◤ ﾂｸﾞﾐｻﾝ ◢
2490 DATA 0010001000000000FF8C000E00307F00000900087F00000C001C7FD3002300201F0
2500 DATA 7807F80741F17807F80743F1F807F807C3F1F803700203F89000600367FBF0010000
2510 DATA 07FCF801000003FCF801000003FCF801000003FCC000C000DFFE0000F00307F80000
2520 '                                                 ◤ dpﾏｰｸ ◢
2530 DATA 000B00070014001CFFF70014001CFFF78027803CFFE4E09720FD3F958027803CFFE4
2540 DATA 00070005FFFD00070005FFFD000000000000000000000000000000000000000000000
2550 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2560 '                                                 ◤ ??? 1 ◢
2570 DATA 0010001000000000FFFF000080073FF00000C00B1FEB00008003BFFB000140045FF5
2580 DATA 80033018B7DBC0070810CBD780033430B583800302309A830001621C6ACD0000701C
2590 DATA 77DC0000600C6FED00003018B7DB00000000C38700000000E7CF08200000E38F0000
2600 '                                                 ◤ ??? 2 ◢
2610 DATA 0010001000000000FFFF200220022FFA3006B006B7F60000C001DFFD180C800083E0
2620 DATA F80F000023E2E80B041005D0C001C001D085C001041015D4E003100407F0E0031004
2630 DATA 07F0E003180C03E0C001180C03E000000808E3E30C180C18EDDB0E380E38EEBB0000
```


★Bug太郎さんのコーナーが休みとはいったいどういうことだ～！（徳島県小松島市・福田たかひろ22才）……【影：Bug太郎先生は，ただいまバグ取ろうというわけで本職のプログラマーとして日夜がんばっております。来月には必ず…。】

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V1/V2モード)用

対ボスに工夫がみられる本格的シューティング・ゲーム

SHOOT IT!!（シュート イット）



佐藤　裕康

はじめに

オーソドックスなシューティング・ゲームです。どこにでもあるような内容なので，他のものに負けないように「なめらかさ」に重点を置いてつくりました。

遊びかた

自機を[8][2][4][6]で上下左右に動かし，スペース・キーで弾を撃ちます。最初は2連射ですが，一定数の敵を撃つことにより出現するPOWを取れば，10連射まで連射数はあがり，さらに取り続けると，スペース・キーを押しっぱなしで連射が可能となります。

ある程度，先に進むとWARNINGの警告とともに，ボスが出現します。プログラムの都合上，ボスは突然現れるので，警告がでてきたら，なるべく画面後方に下がってください。

ボスを倒せば1面クリアで，全4面。4面をクリアすると，敵のレベルがあがり1面に戻ります。

また，ゲーム中には[ESC]キーでポーズがかけられます。ポーズ中に[STOP]キーを押せばプログラム停止，[F1]～[F5]キーを押せばゲームのスピード調節（[F1]キーが最も速く，[F5]キーが最も遅い。最初は[F3]キー）ができます。

それから，タイトル画面で[S]を押せば，背景の星のスクロールのON，OFFができます。V2モードではあまり関係ありませんが，V1モードの場合，スピードが段違いに速くなるので，活用してください。

プログラムについて

キャラクターは，省メモリのため，N-BASICで使われるロー・レゾリューション・グラフィック（SRシリーズは，N-BASICをROMで標準装備している）を使用していますが，これは普通のテキストと同じく1マスが8×8ドットなので，一つのキャラに2種類のグラフィックを用意して交互に表示することによって，縦方向に4ドット移動をさせています。

あと，たぶん書かないとわからないと思うので書いておきますが，敵の弾は16方向に飛びます。

おわりに

マシン語を使用しているので，RUNする前にSAVEを忘れないでください。それから，1050行と2420行も，チェックサムはついていませんが，マシン語の一部なので気をつけて打ち込んでください。BUGのでないことを祈っています。

●参考にしたもの

- PC-8801mkIISR「マシン語ゲームプログラミング」
- PC-8801mkIISR「マシン語サウンドプログラミング」の割り込みのところ（著者は共に日高　徹）

《第1表》変数表

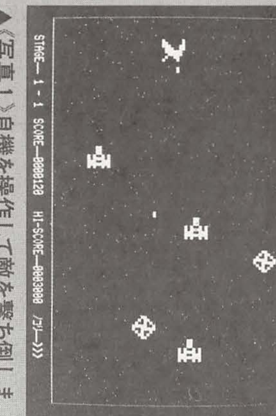
変数	内容
A, B, C, A$, B$	汎用
I, J	FOR～NEXT用
ADD, DT$	マシン語書きこみ用
HIBLAD	自機の撃てる弾の最大数をマシン語に送るアドレス
NORMAD	ボスまでのザコの数をマシン語に送るアドレス
TEKIAD	出現するザコ敵の種類をマシン語に送るアドレス
BOSSAD(0～1)	出現するボスの種類をマシン語に送るアドレス
LVAD	敵の弾を撃つ確率をマシン語に送るアドレス
SCORE(0～2)	スコアのあるアドレス
HANTEI	マシン語からBASICに戻ったとき，なぜ戻ったかを示すフラグ 0：ESC＋STOPのとき 1：ボスをたおしたとき 2：自機がやられたとき
TEKI(0～3)	出現するザコ敵の種類を表す
BOSS(0～3, 0～1)	出現するボスの種類を表す
HSCORE$	ハイスコア
LOOP	何周目か？（敵の弾をだす確率もこれが表す）
STAGE	何面か？　0(1面)～3(4面)まで
NORMA	ボスまでに出現するザコ敵の数（ボスまでのノルマ）
ZANKI	自機があと何機いるか？（残機）
HIBLT	自機の撃てる弾の最大数

※変数名に使っている英語は一部デタラメです。

《第2表》メモリの内容

アドレス	内容
B700～B830	割込用ルーチン（星のスクロール，ウエイト）
B831～C25A	メイン・ルーチン
C25B～C34A	グラフィック・データ
C34B～C3AC	ザコ敵データ
C3AD～C5BD	ザコ敵移動データ
C5BE～C5E7	WARNING用のデータ
C5E8～C707	ボスのデータ
C708～C7FF	ボス移動データ（プログラムはここまで）
C800～C8FC	スコア，自機，自弾，敵，敵弾などのワークエリア
C8FD～D01C	仮想VRAM

★OFでの影さんのボケとつぐ美さんのツッコミが，少し甘いような気がします。まったりとしていてそれでいてコクのあるボケとツッコミを期待します。（東京都八王子市・川ノリヒロ17才）……【影：私ら“大助・花子”か！つぐ美：いつから夫婦なのよ！ボカ。】



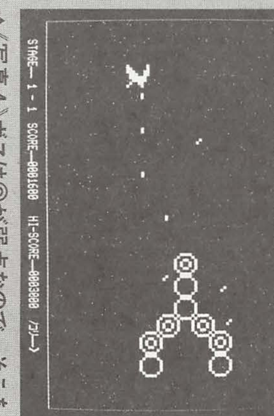
▲《写真1》自機を操作して敵を撃ち倒します。一定数やっつけるとPOWが出現します



▲《写真2》POWをとると自機の連射数がアップしていきます



▲《写真3》最初はつらかった戦いも連射数があがればもう楽勝！



▲《写真4》ボスは◎が弱点なので，そこをねらって弾を撃ちこめ！

SHOOT IT!!のプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB5FF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:COLOR=(1,7)
20 DEFINT A-Z:DIM TEKI(3),BOSS(3,1),BOSSAD(1),SCORE(2)
30 '
40 FOR I=0 TO 3:READ A$:TEKI(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ A$:BOSS(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT J:NEXT I
60 'GOTO 190   :'2 ｶｲﾒ ｲｺﾞ RUN ｽﾙﾄｷﾊ ｺﾉｷﾞｮｳﾉ ｾﾝﾄｳ ﾆｱﾙ ｢ ' ｣ ｦ ｹｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
70 RESTORE 1060:ADR=&HB700:C=136
80 FOR I=0 TO 135
90   LOCATE 30,11:PRINT USING "0 ﾆﾅｯﾀﾗ ﾊｼﾞﾏﾙﾖ -> ###";C
100   B=0:C=C-1:READ DT$
110   FOR J=0 TO 31
120     A$=MID$(DT$,J*2+1,2):A=VAL("&H"+A$):POKE ADR,A
130     B=B+A:B=(B AND &HFFF):ADR=ADR+1
140   NEXT J
150   READ A$:IF B<>VAL("&H"+A$) THEN 170
160 NEXT I:GOTO 190
170 PRINT "DATA ERROR IN";1060+I*10:BEEP:END
180 '
190 HIBLAD   =&HC805 : NORMAD   =&HBED8 : TEKIAD   =&HC806 : LVAD     =&HBBB1
200 BOSSAD(0)=&HC808 : BOSSAD(1)=&HC809 : HANTEI   =&HB8DC : SCORE(0) =&HC800
210 SCORE(1) =&HC801 : SCORE(2) =&HC802 : HSCORE$ ="000300":POKE TEKIAD+1,&HC3
220 GOTO 810
230 '―――――――― INITIAL START ――――――――
240 GOSUB 560:GOSUB 580:GOSUB 600:GOSUB 640:GOTO 300
250 '―――――――― START AFTER CLEAR ――――――――
260           GOSUB 580:GOSUB 600:GOSUB 640:GOTO 300
270 '―――――――― START AFTER DEATH ――――――――
280 GOSUB 560:GOSUB 580
290 '―――――――― MAKE SCREEN ――――――――
300 POKE HANTEI,0
310 LINE(38,6)-(601,169),5,B
320 LOCATE  8,22:PRINT USING "STAGE――##-- #";LOOP+1,STAGE+1:GOSUB 660'
330 LOCATE 23,22:PRINT "SCORE――"+A$+"0   HI-SCORE――"+HSCORE$+"0   ﾉｺﾘ――"
340 FOR I=1 TO ZANKI:LOCATE 63+I,22:PRINT "> ";:NEXT I
350 '―――――――― ﾏｼﾝｺﾞ START ――――――――
360 LOCATE 36,10:PRINT USING "##-- #";LOOP+1,STAGE+1
370 LOCATE 37,12:PRINT "START"
380 GOSUB 700
390 LOCATE 38,10:PRINT "         ":LOCATE 38,12:PRINT "     "
400 A=&HB831:CALL A
410 '―――――――― ﾏｼﾝｺﾞ END ――――――――
420 A=PEEK(HANTEI)
430 ON A GOTO 450,510
440 END
450 '―――――――― STAGE CLEAR ――――――――
460 CONSOLE 1,20:CLS:LOCATE 36,10:PRINT USING "## - #";LOOP+1,STAGE+1
470 LOCATE 37,12:PRINT "CLEAR":CONSOLE 0,25
480 IF STAGE=3 THEN LOOP=LOOP+1:STAGE=0 ELSE STAGE=STAGE+1
490 NORMA=200:GOSUB 700:GOTO 260
500 '―――――――― ﾔﾗﾚﾀ!!! ――――――――
510 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
520 ZANKI=ZANKI-1:IF ZANKI=0 THEN 740
530 NORMA=PEEK(NORMAD):IF NORMA<10 OR NORMA>200 THEN NORMA=10
540 CLS:GOTO 280
550 '―――――――― ｳﾃﾙ ﾀﾏ ﾉ ｾｯﾃｲ ――――――――
560 POKE HIBLAD,HIBLT:RETURN
570 '―――――――― ﾉﾙﾏ ｾｯﾃｲ ――――――――
580 POKE NORMAD,NORMA:RETURN
590 '―――――――― ｼｭﾂｹﾞﾝｽﾙ ﾃｷ ｾｯﾃｲ ――――――――
600 POKE TEKIAD,TEKI(STAGE)
610 FOR I=0 TO 1:POKE BOSSAD(I),BOSS(STAGE,I):NEXT
620 RETURN
630 '―――――――― LEVEL ｾｯﾃｲ ――――――――
640 POKE LVAD,LOOP:RETURN
650 '―――――――― SCORE ﾊ ｲｸﾂ? ――――――――
660 A$="":FOR I=0 TO 2
670 B$=HEX$(PEEK(SCORE(I))):IF LEN(B$)=1 THEN B$="0"+B$
680 A$=A$+B$:NEXT I:RETURN
690 '―――――――― HIT ANY KEY ――――――――
700 IF INKEY$<>"" THEN 700
710 IF INKEY$="" THEN 710
720 RETURN
730 '―――――――― GAME OVER ――――――――
740 CONSOLE 1,20:CLS:LOCATE 35,8:PRINT "GAME OVER":GOSUB 660
750 IF VAL(A$)>VAL(HSCORE$) THEN HSCORE$=A$
760 LOCATE 29,10:PRINT "YOUR SCORE  IS   "+A$+"0"
770 LOCATE 29,12:PRINT "HI   SCORE  IS   "+HSCORE$+"0"
780 A=PEEK(NORMAD):LOCATE 32,14:PRINT USING "BOSS ﾏﾃﾞ ｱﾄ  ###";A
790 CONSOLE 0,25:GOSUB 700
800 '―――――――― TITLE ――――――――
810 CLS 3:FOR I=0 TO 10:CIRCLE(320,90),I*20+1,2:NEXT I:'
        └―――――― ﾓｼ ｵｿｲﾄ ｵﾓｯﾀﾗ ﾅｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡ ――――――┘
820 LINE(216, 62)-(431, 88),5,BF:LINE(218, 63)-(430, 87),0,BF
830 LINE(260, 94)-(380,104),5,BF:LINE(262, 95)-(378,103),0,BF
840 LINE(276,110)-(364,120),5,BF:LINE(278,111)-(362,119),0,BF
850 LOCATE 28, 8:PRINT "                         "
860 LOCATE 28, 9:PRINT " SHOOT  IT !! "
870 LOCATE 28,10:PRINT " SHOOT  IT !! "
880 LOCATE 28,12:PRINT "     PUSH SPACE KEY      "
890 LOCATE 28,14:PRINT "        [S]tar           "
900 A=PEEK(&HB721):IF A=0 THEN A$="OFF" ELSE A$=" ON"
910 LOCATE 42,14:PRINT A$:A=1
920 A=A+1:IF A=8 THEN A=1
930 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" OR A$="ﾄ" THEN 1010
```


★老人…じゃなくて浪人するハメになっちゃいました。老人はDr.でしたね。影さんは？（青森県八戸市・**浪人義英18才**）……【**影**：では，一つご披露を。♪たび～ゆけば～ああ♪**Dr.D**：♪するがのくに～♪**つぐ美**：浪人と老人の浪曲ってのもおつなものね。】

■『マイクロコンピュータのすべて』定価一九〇〇円■『マイコン応用システム開発技術者試験問題集平成五年』定価二七〇〇円■『ハイパーキューブ入門』定価一九〇〇円

```
940 IF A$=" " THEN 960
950 COLOR@(26,12)-(46,12),A:GOTO 920
960 STAGE=0:LOOP=0:NORMA=200:ZANKI=5:HIBLT=2:COLOR=(6,0)
970 CLS 3:FOR I=0 TO 300:A=RND(1)*560+40:B=RND(1)*160+8:PSET(A,B),6:NEXT I
980 FOR I=0 TO 2:POKE SCORE(I),0:NEXT
990 COLOR=(6,7):GOTO 230
1000 '―――――――― STAR  ON or OFF ――――――――
1010 A=PEEK(&HB721):IF A<>0 THEN FOR I=&HB721 TO &HB72D:POKE I,0:NEXT:GOTO 900
1020 RESTORE 2420:FOR I=&HB721 TO &HB72D:READ A$:POKE I,VAL ("&H"+A$):NEXT I
1030 GOTO 900
1040 '―――――――― DATA ――――――――
1050 DATA 4B,53,5B,63,E8,C5,84,C6,B6,C6,32,C6
1060 DATA 000010B711B8000000000000000000000F308D93E01D3E63E03D3E43EFF321EB8,999
1070 DATA FBD35CCD3DB7CD60B7CD84B7D35FF33E03D3E6D3E4AF321EB8D908FBC93AC7B7,3C1
1080 DATA FE072009AF32C7B721C7B7183A5F160021C0B7193C32C7B77E21C7B7060C1815,BEC
1090 DATA 3AE0B73CE60132E0B721E0B728193E1021E0B7060CC5234E2346E5CDACB777E1,EDA
1100 DATA C110F2C921F8B73E01060CC5234E0D0C2003164672352346E5CDACB7702B0C0D,B54
1110 DATA 20040146000977E1C110E0C9682600545D29291929292929060009110 5C019C9,85B
1120 DATA 0204081020408002191E1F912550307B333737823C943E4B410F003C0C8C1243,6FC
1130 DATA 0017141A551C1C259327502B6434464154447F01220A920F6F24372610327E33,713
1140 DATA 19359B39343E5205610E8F104D151B1863F3E5F52130B83420033EFF773E003C,A4C
1150 DATA 3E0320023E01D3E63E03D3E4F1E1FBC900F3ED7332B931FFB63EB7ED473E03D3,04A
1160 DATA E6D3E4AF324DC032DCB8322DBF320AC8210AC8110BC801F200EDB03C32B8BE3E,EFC
1170 DATA 04325DBF3C328ABF3E083298BF21B8C522DABF2107162203C82118F43E141128,B14
1180 DATA 001908AF77545D13015000EDB0083D20ED1178002191F43EF80614771910FCFB,B61
1190 DATA ED5F32DBC121D8BE7EFE64200135CDDDC1CD92C1CD36B9CDAFB9CDFBB9CDF3C0,484
1200 DATA CD43BACD10BDCDB7BECD2CBFCD5BC0CDF3C0CDA0C1CD18C2CDBDC13E02B72043,340
1210 DATA DB090738C9F3DB090730FBDB090F303306000F301A060F0F3015061E0F301006,78C
1220 DATA 2D0F300B063C0F30060F0F300818DC7832BEC118D6DB090730FB3E03D3E6D3E4,B26
1230 DATA FB188B3EF3ED473AC3E6D3E43A0EEFD3E631B9B5FBC9ED4B03C8DB0057CB52CC,30E
1240 DATA 5BB9CB62CC61B9CB72CC67B9DB010FD46DB9ED4303C8215BC2181878FE28C804,008
1250 DATA C979FE03C80DC979FE45C80CC978FE04C805C93E02CB3830053C11080019E5F5,E0A
1260 DATA 21B1C878060009114C0047041910FDF1D1471AB67713231AB67713231AB67713,A4C
1270 DATA 231AB6771323C501480009C110E4C9DB09CB772805AF32C2B9C93A05C8FE0F30,CF1
1280 DATA 0F3E00B7C03C32C2B93A05C8FE0B38023E0A473A0AC857B8C8060A210BC87EB7,BA2
1290 DATA 28062323231 0F7C9347A3C320AC8ED5B03C87BC6032377142372C92108C8060A,AB9
1300 DATA 2323237EB7C40BBA10F6C9E5237E3C3CFE49300B77C5110FC3CD26BAC1E1C921,ECE
1310 DATA 0AC835E135C94E2346CB38300113D521B1C8780600091 14C0047041910FDD11A,A93
1320 DATA B677C9060BDD211DC8110C00DD19DD7E02B7200310F6C9FE02381B2809C5CD91,CAA
1330 DATA BAC105C818E3C5DD35032805CDCCBB18F0CD08BD18EBC5DD350320F021FBC2DD,0E0
1340 DATA 7505DD74063E02DD77023E03DD770318DBDD4E03DD4604DD7E08B72808DD3508,BAB
1350 DATA DD7E0918020A038716005F2137C2195E2356EBE9DD7E01FE161823DD7E01FE05,B6F
1360 DATA 181CDD7E01FE283F1814DD56013A04C892B72001371807DD56013A04C8BA3810,A57
1370 DATA 030318C10ADD7708030ADD77090318AD0ADD7703030ADD770418960ADD770303,94F
1380 DATA 0ADD770403DD710ADD700B1884DD4E0ADD460B1890DD3501DD7E013CCA08BDC3,CB9
1390 DATA A4BBDD3501DD7E013CCA08BDDD3400DD7E00FE49CA08BD186BDD3400DD7E00FE,EC8
1400 DATA 49CA08BD185EDD3401DD7E01FE2CCA08BDDD3400DD7E00FE49CA08BD1846DD34,E26
1410 DATA 01DD7E01FE2CCA08BD1839DD3401DD7E01FE2CCA08BDDD3500DD7E003CCA08BD,DC6
1420 DATA 1822DD3500DD7E003CCA08BD1816DD3501DD7E013CCA08BDDD3500DD7E003CCA,C4D
1430 DATA 08BD1800DD7103DD7004DD7E07B7281CC60047CDCAC1B8301306141 10400FD21,B89
1440 DATA ADC8FD7E00B72813FD1910F6DD4601DD4E00DD6E05DD6606C373B93EFFFD7700,F86
1450 DATA DD660124FD7403DD7E003CFD7702ED4B03C891577C3807905F3847C385BC905F,DF0
1460 DATA D2C6BC7A2FFE05382B577B2FFE05382B9206FF30032F0600FE0530073E06FD77,BBB
1470 DATA 0118A90428073E05FD7701189F3E07FD770118983E08FD770118913E04FD7701,9E9
1480 DATA 188A7B2FFE05382D5F7AFE05382F9306FF30032F0600FE0530083E0AFD7701C3,AB2
1490 DATA CCBB0428083E09FD7701C3CCBB3E0BFD7701C3CCBB3E0CFD7701C3CCBB3E08FD,F15
1500 DATA 7701C3CCBB7AFE05382D577BFE05382E9206FF30032F0600FE0530083E0EFD77,BD9
1510 DATA 01C3CCBB0428083E0DFD7701C3CCBB3E0FFD7701C3CCBBAFFD7701C3CCBB3E0C,F4D
1520 DATA FD7701C3CCBB7BFE05382E5F7A2FFE05382F9306FF30032F0600FE0530083E02,B90
1530 DATA FD7701C3CCBB0428083E01FD7701C3CCBB3E03FD7701C3CCBB3E04FD7701C3CC,F37
1540 DATA BBAFFD7701C3CCBBAFDD7702DD7708C90614DD21A9C8110400DD19DD7E00B720,F19
1550 DATA 0310F6C9C5CD2DBDC105C818E9DD7E0147E67FFE01384B2857FE03386828 7FFE,F2C
1560 DATA 05DAD3BDCAE1BDFE07DAF6BDCA0FBEFE09DA24BECA30BEFE0BDA45BECA5BBEFE,442
1570 DATA 0DDA70BECA7CBEFE0ECA91BE7807783809F680DD7701E67F1808E67FDD7701C3,043
1580 DATA 91BEDD3503DD7E03FE04DAA8BEC3ACBE7807783809F680DD7701E67F18E4E67F,0FA
1590 DATA DD7701180 0DD3503DD7E03FE04DAA8BEDD3402DD7E02FE49D2A8BEC3ACBE7807,FBD
1600 DATA 783809F680DD7701E67F1807E67FDD770118D2DD3402DD7E02FE49D2A8BEC3AC,00A
1610 DATA BE7807783809F680DD7701E67F18E4E67FDD77011800DD3402DD7E02FE49D2A8,F25
1620 DATA BEDD3403DD7E03FE2CD2A8BEC3ACBE7807783809F680DD7701E67F1807E67FDD,088
1630 DATA 770118D2DD3403DD7E03FE2C307A187C7807783809F680DD7701E67F18E6E67F,E07
1640 DATA DD77011800DD3403DD7E03FE2C3059DD3502DD7E02FE03384F18517807783809,B2C
1650 DATA F680DD7701E67F1807E67FDD770118D5DD3502DD7E02FE03382E183078077838,D45
1660 DATA 09F680DD7701E67F18E6E67FDD77011800DD3503DD7E03FE04DAA8BEDD3502DD,FAF
1670 DATA 7E02FE0338021804DD3400C9DDE5E123231111C3C326BA3E01B7CA5CBFCDCAC1,E55
1680 DATA FE1CD0DD211DC8110C00060ADD19DD7E02B7280310F6C93EB83D200332B8BE32,C2E
1690 DATA D8BE2A06C8FE64200711040019 2206C8E5CDCAC1E601E18716005F195E2356EB,D11
1700 DATA DDE5D11313010600EDB00E48DD7100CDCAC1E61F47CDCAC1E60780FE0438F0DD,071
1710 DATA 770147DD6E05DD6606C373B93E08FE14D8AF322DBFDD21A1C83E03DD770221AD,E10
1720 DATA C3DD7503DD74042143C3DD7505DD74060614DD70010E49DD7100FE733E044FFE,D4F
1730 DATA 01DA11C02876FE033807281DFE05CA4CC0DD211DC8110C00060ADD19DD7E02B7,BC2
1740 DATA C010F7793D325DBFC93E053D328ABF2801C93E05328ABF3E083D2006793D325D,B2D
1750 DATA BFC9DD211DC8110C003298BF47DD1910FC2ADABF2323232323232 2DABFDDE5D1,E3D
1760 DATA 1313010600EDB00614DD70010E49DD7100DD6E05DD6606C373B9B8C5AF325DBF,CD9
1770 DATA 2A08C87E3212C0234623DD211DC8110C00DD19DDE5D1C5010800EDB0E5DD4601,D05
1780 DATA DD4E00DD6E05DD6606CD73B9E1C110DEC93E00FE0AC00E64CD04C2060ADD211D,E4C
1790 DATA C821E7C2110C00DD19DD7E02B72810DD7505DD74063E35DD77033E01DD770210,C0E
1800 DATA E63E0132DEC13E05325DBFC93E003C324DC0FE96C03E0132DCB8C90614DD21AD,DF0
1810 DATA C81104002A03C8DD7E00B72812E5DD7E0295FE043008DD7E0394FE04386AE1DD,D83
1820 DATA 1910E4060ADD2129C8110C002A03C8DD7E02FE04381AE5DD7E009530022F3CFE,B3F
1830 DATA 04300CDD7E019430022F3CFE043839E1DD1910DBDD21A1C82A03C8DD7E02B7C8,D3A
1840 DATA DD7E009530022F3CFE04D0DD7E019430022F3CFE04D02105C8340E05CD04C2AF,C35
1850 DATA DD77023C32DEC1C9E13E0132DEC13C32DCB8C9FD210BC8DD2129C8110C00060A,DF5
1860 DATA FD7E00B7C5C412C1C1FD23FD23FD2310EFC9060ADD7E02FE03384AFD7E01DD4E,00E
1870 DATA 0091FE04303FFD7E02DD4E0191FE043034210AC835FD3500DD7E024F07382F79,B8F
1880 DATA FE05382521E7C2DD7505DD74063E03DD77033E01DD770232DEC10E01CD04C221,C99
1890 DATA 2DBF341804DD1910ABDD2129C8C979DD35023DE67F20F2DD77073C32DEC13E03,D8F
1900 DATA DD770221D3C2DD7505DD74062112C03418D721FDC811FEC8AF77012007EDB0C9,F41
1910 DATA 3E142192C91113F423232323232323013200EB09EB014600EDB03D20ECC9061E3A,A1E
1920 DATA 30B89038FAAF3230B8C92ADBC1545D292919117335192 2DBC17CC953563E01B7,D92
1930 DATA C83ABEC14F3E0A32BEC13AC1E6F620D340CDBDC13AC1E6E6DFD340AF32DEC179,2D0
1940 DATA 32BEC1C92102C87E8127772B7ECE0027772B7ECE002777C91136FE2100C80603,C2C
1950 DATA 7E4F0F0F0F0FE60FC630121379E60FC63012132310EAC915BB22BB39BB46BB5E,B88
1960 DATA BB6BBB82BB8EBBA4BBE4BAF0BAFBBA0DBBB4BABBBAC2BACABAD7BA1133EE4CC8,545
1970 DATA 7E378444CC880000C8FF13321301218858 7D5F11A1EBAF0040C44C66969F9F00,CA4
1980 DATA 203223C89A2F8421F4591300488C00B6E2476D00311200E96EE71E78E7769784,CBA
1990 DATA 888C48F29FF94F12311121F8E88E8F17F00F71C080080C7EE22FE7013003102C,D78
2000 DATA 5995C243A99A34804444080F9669F0102222012C1111C24388883480444408 0F,A83
2010 DATA 0000F01022220169966996699669968448844896699669 12211221A928071A58,A87
2020 DATA E0149584800C48628241461230012111442184FFF00FFFF7788F7FFE1111EFFF,E32
2030 DATA 2222FFFF1111EFFF1111EFFF8400FFFF0021FF11F11F1188F88F88FE111167F7,04B
2040 DATA 88987F9F69E0EA0F60686877C371C395C3A1C36BC371C39BC3A1C371C37DC383,2F5
2050 DATA C38FC37DC389C3A7C395C305ADC36FC20105B1C383C20105CAC36FC20105D1C3,126
2060 DATA 6FC20105DEC3ABC20205F0C397C2010540C497C201057EC497C2010590C497C2,F0F
2070 DATA 0105A2C4ABC20105B3C483C201060AADC30DBFC30FBFC3040FBFC3050AB4C30E,D65
2080 DATA B4C3000EB4C3070ABFC3093206020ACDC30DD9C306070AD4C306050AD9C310EC,C70
2090 DATA C311E8C3050ADEC3070ADEC3060ADEC30606060D1BC40FFDC3040AF6C3060606,C38
2100 DATA 0BD6C40BE7C40914060B1AC50B2BC50914060BD6C40BE7C40AADC30E22C4000A,B59
2110 DATA 1BC40606060BF8C40B09C50914060B3CC50B4DC50914060BF8C40B09C50AADC3,A1A
2120 DATA 0606060D62C40F4DC4040A46C40606060BD6C40B09C5090A060BF8C40BE7C40A,9AD
2130 DATA ADC30E69C4000A62C40606060BF8C40BE7C4090A060BD6C40B09C50AADC30928,BAC
2140 DATA 060D8AC40BA6C50ACDC30B5EC50ACDC3092D060D9CC40B76C50AADC30B8EC50A,D0A
2150 DATA ADC309240610ADC311AFC4030AA5C4010AA5C40DC6C40FBDC4040AB6C4094506,C94
2160 DATA 0924000ACDC30ECDC4000AC6C40945060924040ACDC309040007090400070007,748
2170 DATA 00090507060 60C0606090505040504090404050904040 50C090404050904 0405,0BD
2180 DATA 0405040905050606 0C0606090507000700090400070904000 70C090400010904,0AF
2190 DATA 000100010009050102020C0202090503040304090404030904040 30C09040403,089
2200 DATA 0904040304030409050302020C02020905010001000904000109040001 0C0904,089
2210 DATA 0605060505050405090504030403030302030904020C090402010201010 10001,081
2220 DATA 0905000700070707060709040 60C0904020302030303040309050405040505 05,0A4
2230 DATA 06050904060C090406070607070700070905000100010101020109040 20C03AD,146
2240 DATA C313C30003ADC31BC30003ADC323C30003ADC32BC30003ADC333C30003ADC32B,CAB
2250 DATA C30003ADC33BC30005092D0C8A08C7BFC20338098A08C7BFC203380F8A08C7BF,BD5
2260 DATA C2033B068A08C7BFC2033B128A08C7BFC203310C0308C7D3C200350C0308C7D3,B97
2270 DATA C2003F060308C7D3C2003F120308C7D3C200000A1D048A23C7BFC20221078A41,A3B
2280 DATA C7BFC202250A8A3EC7BFC202290D8A3BC7BFC2022D108A38C7BFC20231138A35,D1C
2290 DATA C7BFC20235168A32C7BFC20239198A2FC7BFC2023D1C8A2CC7BFC202411F8A29,D5C
2300 DATA C7BFC20204063804 8A47C7BFC20238088A47C7BFC202380C8A47C7BFC2023810,CAD
2310 DATA 8A47C7BFC20238148A47C7BFC20238188A47C7BFC202000A3A168AA8C7BFC201,DC2
2320 DATA 36168A72C7BFC20132168A78C7BFC2012E168A7EC7BFC2012A168A84C7BFC201,E50
2330 DATA 26168A8AC7BFC20122168A90C7BFC2011E168A96C7BFC2011A168A9CC7BFC201,E70
2340 DATA 16168AA2C7BFC201091404091400091404091400090A040B68C7090A04091400,5A2
2350 DATA 0A08C70924040909000000000000000000000000000000000000000000000000,11C
2360 DATA 000000000A23C70B68C7092D06090805090803092D020B68C709050209080109,431
2370 DATA 08070905060A47C7092806090A080928020C0904020AA8C70908020AA8C7090C,4F5
2380 DATA 020AA8C70910020AA8C70914020AA8C70918020AA8C7091C020AA8C70920020A,818
2390 DATA A8C70924020AA8C70B76C5092C060B5EC5092C020B8EC5092C060BA6C5092C02,943
2400 DATA 0B8EC505090B060B09C50BD6C4090C060B5EC503092B020B76C507090B060BE7,7D6
2410 DATA C40BF8C4090C060BA6C5010915020B76C50B5EC50B8EC50BA6C50916020AA8C7,B1F
2420 DATA D3,5C,CD,3D,B7,CD,60,B7,CD,84,B7,D3,5F
```


★5月号90ページの児玉サマのOFを見て，「ああ，私なんかの下手な文章&絵のハガキを見てくださっているんだなあ」と思いました。でもだましてなんかいませんよ！さあ!!みんなも児玉サマにつづいてエメドラをやろう。(三重県度会郡・ともこザル16才)……【影：おー。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC（86））用

※DOS-BASICにも対応



インベーダーはシューティングの原点だ！

Matsurin's Invaders（マツリンズ インベーダーズ）

Matsurin Soft

内　容

へんてこなインベーダーです。降ってくるインベーダーをやっつけてください。

必要なもの

400ラインの8色表示可能なディスプレイ。16色ボードは必要ありません。

遊びかた

4と6で左右に砲台移動，スペース・キーでビームを発射。インベーダーに当たると1ミスとなります。砲台がなくなるとゲーム・オーバーです。めざせ！ハイスコア。

テクニック

①同じ色のインベーダーをつづけてたおすと高得点

②連続9匹のインベーダーを1匹も落とさずに倒すとなんと3000点のボーナス

あと，画面下部に落ちていくインベーダーが，ときどきたてに線をだすことがあります。バグなんですが，レインボーということで…。

①はわりとねらい打ちがききますが，②の3000点は運もかなり必要です。日頃の行ないがよければとれるでしょう(笑)。

プログラム

まず，**リスト1**を入力し，RUNします。すると，ドライブ1のディスクに「HIGHSC.INV」というハイスコア用ファイルを作成します。

つぎに**リスト2**を入力してください。ハイスコア・ファイルの入っているディスクは，ドライブ1に入れておいてください。また，立ち上げ時の，「How many files?(0-15)」では1以上を入れてください。以後**リスト2**をLOAD，RUN。

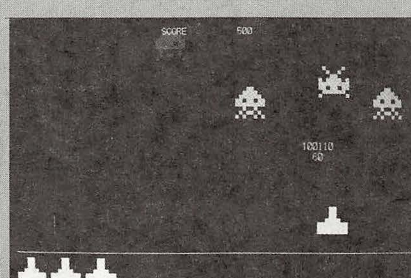
プログラムについてはREMと変数表を参考にしてください。いろいろやってみてね！

最後に

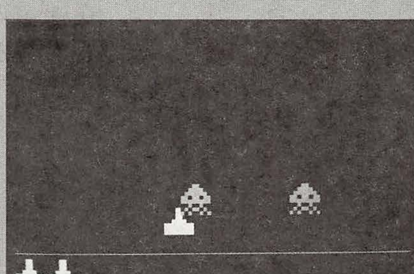
リスト1の人名は僕の周囲にいる人の名前（あだ名）です。



▲《写真1》これがタイトル画面です。なつかしいキャラクターがおそってくるぞ！



▲《写真2》上から左右に移動しながら降ってくる敵を撃ち落とそう



▲《写真3》敵とぶつかったりするとミスです。残機がなくなるとゲーム・オーバーです



▲《写真4》高得点をだすとランキングにのりそのスコアと名前がセーブされます



評…こ、これワタシ？（影）

★5月号89ページの夢工房先輩，ご卒業おめでとうございます。ちなみに，常葉学園浜松大学のバイオ平松は，本物のバイオ平松です。（愛知県豊川市・**平松としゆき20才**）……【**つぐ美**：ね，ね，ね，これ，本物のバイオ平松くん？**影**：闘技場とまちがえて迷いこんだらしい。】

スコア・アタックに大いに燃えてください。それではまた。Matsurin Softの社長兼プログラマー，松尾洋介でした。

参考：ベーマガ94年2月・4月号
「アーケードゲーム・グラフィティ」
インベーダーのすべて

P.S.市立M中科学部のみなさん見てますか？

《第1表》変数表

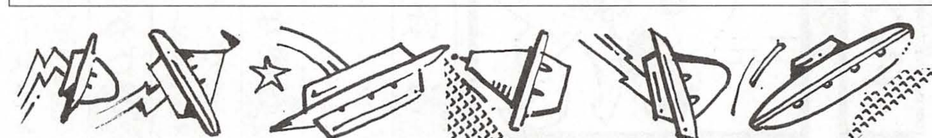
変数	内容
C%( )	砲台グラフィック
T%( )	インベーダーのグラフィック
SC( )	ハイスコア
N$( )	ハイスコアラーの名前
SC	スコア÷10
LF	残機
EXT	エクステンド・スコア÷10
LL	ナインインベーダー用フラグ
KK	連続何匹倒したか
CO	何色のインベーダーをねらっているのか
D	スコアが何点入るか
X,Y	自機座標
TX,TY	弾の座標
ZZ	弾がでているかのフラグ
SX,SY	インベーダー座標
DX,DY,LX	インベーダー移動量
TK	インベーダーの数−1（10まで）
その他	雑用

《リスト1》Matsurin's Invadersのハイスコア作成プログラム・リスト

```
10 '******************************************* Matsurin's Invader Score File
20 CLS 3:RESTORE:OPEN "HIGHSC.INV" FOR OUTPUT AS #1
30 FOR I=0 TO 9:READ N$(I),SC(I):WRITE #1,N$(I),SC(I):NEXT:CLOSE
40 DATA Matsurin,1500,Mikkami,1300,Kawayan,1100,Kanayan,900,Shindebu,700
50 DATA Otouto B,600,Otouto C,500,GANMO san,400,Mr.Hayashi,300,Afulegald,200
```

《リスト2》Matsurin's Invadersのメイン・プログラム・リスト

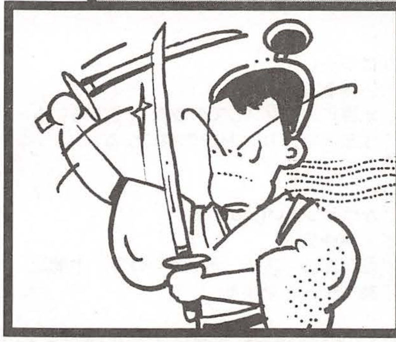
```
1000 '**************************************************** Matsurin's Invader
1010 CLEAR:DEFINT A-Z:DEFSNG D
1020 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,0:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
1030 WIDTH 80,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1040 '    ホウダ゛イ    インベ゛ーダ゛ー   ハイスコア    ネーム    テキカス゛
1050 DIM C%(512),T%(512,2),SC(10),N$(10):TK=3
1060 FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 63
1070 LINE(X*6,Y*6)-(X*6+8,Y*6+5),VAL(MID$(A$,X+1,1)),BF:NEXT X,Y
1080 DATA 00000000060000600003300000222200,00077000006006000033330002222220
1090 DATA 0007700000066000033333022222222,00077000606666063303303322022022
1100 DATA 00777700666666663333333322222222,77777777660660660030030002000020
1110 DATA 7777777066666600303303002022020,77777777600000063030030320000002
1120 GET@(0,0)-(47,47),C%:FOR I=1 TO 3:GET@(I*48,0)-(I*48+47,47),T%(0,I-1):NEXT
1130 '****************************************************** START
1140 *START:CLS 3:SC=0:LF=3 :EXT=500
1150 LOCATE 36,4:PRINT "P l a y":LOCATE 30,6:PRINT "Matsurin's Invaders"
1160 LOCATE 28,9:PRINT "* Score Advance Table *"
1170 FOR I=0 TO 2:PUT@(240,176+I*54),T%(0,I),PSET
1180 LOCATE 37,12+I*3:PRINT (I+1)*30;"Points ~":NEXT
1190 LOCATE 17,22:PRINT "1994 Copyright(C) Matsurin Soft Corporation."
1200 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1200
1210 '****************************************************** PLAY
1220 *PLA:CLS 3:LINE(0,348)-(639,348),7
1230 FOR I=0 TO LF-1:PUT@(I*56,351),C%,PSET:NEXT:GOSUB *SYOKI
1240 '****************************************************** MAIN
1250 *MAIN:GOSUB *SCORE:GOSUB *ZIKI:GOSUB *TAMA:GOSUB *TAMAMOVE
1260 FOR I=0 TO TK:GOSUB *CHK:GOSUB *ENEMY:GOSUB *CHK2:NEXT
1270 FOR I=0 TO TK:GOSUB *CHK:GOSUB *HANTEI:GOSUB *CHK2:NEXT
1280 IF LL=9 THEN CLS:LOCATE 29,8:PRINT "*Nine Invaders*":LOCATE 28,10:
     PRINT"Bonus   3000 Pts.":SC=SC+300:BN=20:LL=0
1290 IF EXT<=SC AND LF<11 THEN FOR I=0 TO LF:PUT@(I*56,351),C%,PSET:NEXT:LF=LF+1
:    EXT=EXT+1000:FOR I=0 TO 99:FOR J=0 TO I/10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
1300 BN=BN-1:IF BN=1 THEN CLS:IF BN<0 THEN BN=0
1310 ON -(DE=1) GOTO *DEAD:GOTO *MAIN
1320 '****************************************************** SYOKI
1330 *SYOKI:FOR I=0 TO TK:HP(I)=0:NEXT
1340 BN=0:LL=0:KK=0:CK=0:X=320:Y=270:CL=0:DE=0:ZZ=0:PUT@(X,Y),C%:RETURN
1350 '****************************************************** HOUDAI
1360 *ZIKI:NX=X:IO=INP(&HE0)
1370 X=X+((IO=239)-(IO=191))*20:IF X<0 OR X>591 THEN X=NX
1380 IF X<>NX THEN LINE(NX,Y)-STEP(47,47),0,BF:PUT@(X,Y),C%,PSET
1390 RETURN
1400 '****************************************************** TAMA
1410 *TAMA:IF ZZ=1 THEN RETURN
1420 IF INP(&HE9)=191 THEN ZZ=1:TX=X+20:TY=Y-16
1430 RETURN
1440 '****************************************************** TAMA MOVE
1450 *TAMAMOVE:IF ZZ=0 THEN TX=-10:TY=-10:RETURN
1460 LINE(TX,TY)-(TX+8,TY+16),0,BF
1470 TY=TY-24:IF TY<0 THEN ZZ=0:RETURN
1480 LINE(TX,TY)-(TX+8,TY+16),7,BF:RETURN
1490 '****************************************************** ENEMY
1500 *ENEMY:IF HP=0 THEN INV=INT(RND*3):HP=1:SX=INT(RND*592):SY=0:DX=1:DY=8
          :PUT@(SX,SY),T%(0,INV):LX=1
1510 ON INV+1 GOSUB *INV1,*INV2,*INV3:GOSUB *HYOJI:RETURN
1520 *INV1:DX=DX+(LX*6):IF ABS(DX)>24 THEN LX=-LX:RETURN ELSE RETURN
1530 *INV2:DX=DX+((X<SX)-(X>SX))*1.2:DY=16:RETURN
1540 *INV3:DX=SGN(DX)*24:RETURN
1550 *HYOJI:IF SX+DX<0 OR SX+DX>591 THEN DX=-DX/2
1560 NX=SX:NY=SY:SX=SX+DX:SY=SY+DY
1570 IF SY>275 THEN HP=0:LINE(SX-DX,SY-DY)-STEP(47,47),0,BF:LL=0:GOTO 1590
1580 LINE(NX,NY)-STEP(47,47),0,BF:PUT@(SX,SY),T%(0,INV),PSET
1590 RETURN
1600 '****************************************************** HANTEI
1610 *HANTEI
1620 IF ABS((X+24)-(SX+24))<35 AND ABS((Y+24)-(SY+24))<38 AND SY<275 THEN DE=1
1630 IF ABS((SX+24)-(TX+4))<40 AND ABS((SY+24)-(TY+8))<40 THEN 1640 ELSE 1680
1640 PUT@(SX,SY),T%(0,INV),PSET:LINE(SX,SY)-STEP(48,48),0,BF:HP=HP-1:ZZ=0
1650 FOR J=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LINE(TX,TY)-(TX+8,TY+16),0,BF
1660 IF HP=0 THEN D=D+(INV+1)*3:LL=LL+1:IF KK=0 THEN CO=INV+1:KK=KK+1
     ELSE IF CO=INV+1 THEN KK=KK+1 ELSE KK=0
1670 D=D+KK*1.05:SC=SC+D:LOCATE SX/8,SY/16:PRINT USING"##0";D:D=0:BN=7
1680 RETURN
1690 '****************************************************** DEAD
1700 *DEAD:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR T=0 TO 32:BEEP 0:NEXT T,I
1710 LF=LF-1:IF LF=-1 THEN *OVER ELSE *PLA
1720 '****************************************************** SCORE
1730 *SCORE:LOCATE 29,0:PRINT USING "SCORE      #####0";SC:RETURN
1740 '****************************************************** GAME OVER
1750 *OVER:LOCATE 35,11:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 10000:NEXT
1760 OPEN "HIGHSC.INV" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 9:INPUT #1,N$(I),SC(I):NEXT
1770 CLOSE:FOR I=0 TO 100:A$=INKEY$:NEXT:IF SC(9)>=SC THEN 1820 ELSE SC(10)=SC
1780 LOCATE 31,13:PRINT "You Are Rank In !!"
1790 LOCATE 28,15:INPUT "Input Your Name:",N$(10)
1800 FOR I=9 TO 0 STEP -1:IF SC(I)<SC(I+1) THEN SWAP SC(I+1),SC(I):
     SWAP N$(I+1),N$(I)
1810 NEXT
1820 OPEN "HIGHSC.INV" FOR INPUT AS #1
1830 CLS 3:LOCATE 24,2:COLOR 4:PRINT "----- High Score Ranking -----"
1840 FOR I=0 TO 9:COLOR 7:LOCATE 23,4+I*2
1850 PRINT USING "Rank ## &        & Score #####0 ";I+1;N$(I);SC(I)
1860 WRITE #1,N$(I),SC(I):NEXT:CLOSE:C=0
1870 IF INP(&HE9)=191 THEN FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO *START
1880 IF C=2 THEN PUT@(INT(RND*592),0),T%(0,INT(RND*3)),PSET:C=0
1890 C=C+1:FOR I=0 TO 500:NEXT:ROLL -24:GOTO 1870
1900 '****************************************************** COPY
1910 *CHK:SX=SX(I):SY=SY(I):DX=DX(I):DY=DY(I):HP=HP(I):LX=LX(I):INV=INV(I)
1920 RETURN
1930 *CHK2:SX(I)=SX:SY(I)=SY:DX(I)=DX:DY(I)=DY:HP(I)=HP:LX(I)=LX:INV(I)=INV
1940 RETURN
```



★影さんはよく，つぐ美さんにいじめられているみたいだけどケンカするほど仲がいいっていうものねーェ。ぐふふ。（三重県四日市市・飯田よしのり17才）……【つぐ美：ぐふふじゃないわよ。もう。影：ほらほら，ぐふふ。そこがあやしい。もしかして，私のこと……。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応



サムライをつかった格闘ゲーム

双刀魂(タブルソードスピリッツ)
Double Sword Spirits

ごとーた

内 容

98でどこまで真の格闘ゲームに迫(せま)れるか，というテーマで贈る意欲作（？）です。

操作方法

操作方法やお約束の必殺技は別表にまとめましたので，そちらを参照してください。最近の格闘ゲームのように，弱攻撃はすきが少ないが威力も小さく，強攻撃は威力は大きいがすきも大きいという具合になっています。

ただ，ジャンプ攻撃のみはちょっと変わっていて，真下に攻撃します（前には攻撃判定がない）。

これらの攻撃と防御（向きと逆の方向ボタン：すべての攻撃のダメージを¼）を使いこなし，相手の体力をすべて奪えば勝利です。

プログラムについて

オールBASICでむずかしいことはやっていません（これもお約束）。できるだけプログラムを短くしようということで，あちこちに努力のあとがうかがえると思います。はっきり言って，このプログラム，苦労の連続で2回ほど作り直してやっと完成しました。とくに大変だったのが，「向き」があったことで，こいつによって表示はおろか，当たり判定やキー入力まですべて2とおり必要になってしまいました（当たり前といえばそれまでだけど）。

表示のところは，高校数学の「数列」を使って処理しましたが，他のは…。今回のプログラムが長いのは（今までの僕のプログラムは全部長いけど）この「向き」のせいです。僕のせいじゃないな。たぶん。

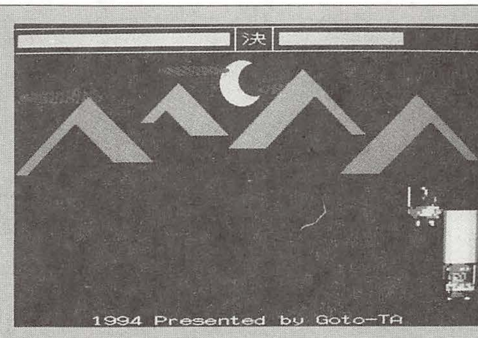
改造についてですが，変数の意味がわかれば，さほどむずかしくないと思います。まず対CPU戦のアルゴリズムから変えていって，慣れてきたら新しく技などを追加しましょう。新しいキャラを加えるのが最終目的ですね。

最後に

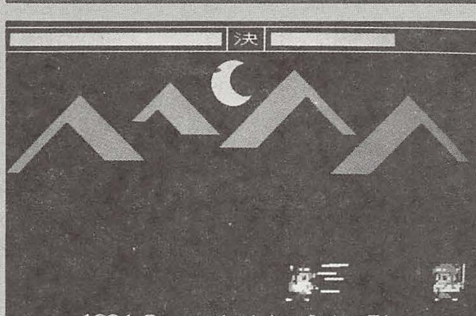
前々から受験だ受験だと騒いできた僕ですが，なんとか某国立大学情報工学科（京王線調布駅徒歩7歩…一般にはあまり有名ではない）に合格しました。なによりコンピュータが本格的に勉強できるのがうれしいです。ベーマガ94年1・2月号と連続でプログラムが載った日には友人親兄弟みんなから，「浪人がんばれよ」と言われる始末。我ながらよくがん



◀《写真1》これがタイトル画面です。COM戦と対戦のどちらかを選んでゲーム・スタート



◀《写真2》数ある必殺技をいかにうまく使うかが勝負のカギ



◀《写真3》必殺技もつかいどころをまちがえるとやくにたたない



◀《写真4》相手の体力をゼロにすると勝負アリ!!

ばったものです(?)。

というわけで，さらば臼井西中&佐倉高の皆！もうあまり会うこともなかろう。

以上，プログラムと関係ないことを長々と書いてしまいました。以後気をつけます。

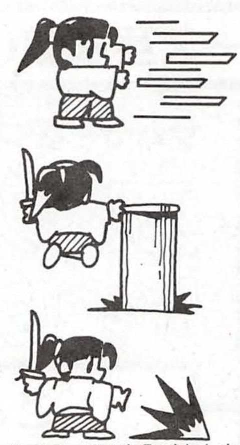
電通大のみなさん，どうぞよろしく(爆死)。

●**参考にしたもの**

- 最近のベーマガ
- サムライスピリッツ（全国の十兵衛ファンのみなさん，ゴメンナサイ）

	Player 1	Player 2
ジャンプ	8	R
左右移動(防御)	4 / 6	D / F
弱 攻 撃	⬅	Z
強 攻 撃	➡	X

《第1図》操作方法



はっそうはっぱ
…攻撃ボタン連打
剣の連打を浴びせる。相手がはじにいるとき有効。

につかくらとう
…➡⬆攻
垂直にジャンプしての攻撃。光の帯にも攻撃判定あり。対空防御になる。

かつとつすいげつとう
…⬅➡攻
飛び道具。スピードが速いので，中間距離で使うと効果的。

※コマンドは自分が右を向いている時。また，強弱どちらの攻撃ボタンでも出るが，威力はかわらない。

《第2図》必殺技のコマンド&解説

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
PC%(, ,)	キャラクターのグラフィック用	Q( )	ジャンプ中攻撃したかどうかのチェック用
X( ), Y( )	キャラクターのX, Y座標	D( )	防御状態かどうかのチェック用
MX( )	飛び道具の座標	SP(,)	必殺技のチェック用
JX( ), JY( )	ジャンプ中の移動量	H1( )	必殺技(はっそうはっぱ)のチェック用
J( )	ジャンプのチェック用	HP( )	キャラクターの残り体力
H( )	キャラクターの向きのチェック用	P	動かすキャラクターの番号のチェック用
S( )	キャラクターのグラフィックのチェック用	E	相手のキャラクターの番号のチェック用
C( )	攻撃の種類のチェック用	DM	ダメージの値のチェック用
K( )	攻撃の過程のチェック用	その他	雑用

＊480行のIの空ループがゲームのウエイトになっているので，他機種で動かす場合，ここの値を変更してください(作成したのは16MHz)。

双刀魂Double Sword Spiritsのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' |  双刀魂  Double-Sword Spirits                    1994 Presented by Goto-TA |
30 '
40 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     セットアップ     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
50 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN ,,1:CLS 3:SCREEN 3,,0:CLS 3:COLOR ,,,,2
60 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2)):COLOR 7:COLOR=(4,&HF0)
70 COLOR=(3,4090):COLOR=(11,3575):COLOR=(2,2240):COLOR=(10,1936):COLOR=(5,4015)
80 DIM PC%(580*10,1,1),JY(5),SP(1,1)
90 SCREEN ,,1:COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "Wait for a moment..."
100 FOR H=0 TO 9:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:A1=H*48+J*3:A2=I*3:A3=H*48
110 A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):B=VAL("&H"+MID$(A$,16-J,1))
120 LINE(A1,A2)-STEP(2,2),A,BF:LINE(A1,A2+48)-STEP(2,2),B,BF
130 IF A=2 THEN A=1 ELSE IF A=&HA THEN A=9
140 IF B=2 THEN B=1 ELSE IF B=&HA THEN B=9
150 LINE(A1,A2+96)-STEP(2,2),A,BF:LINE(A1,A2+144)-STEP(2,2),B,BF:NEXT J,I
160 FOR I=0 TO 1:GET(A3,I*96)-STEP(47,47),PC%(580*H,I,0)
170 GET(A3,I*96+48)-STEP(47,47),PC%(580*H,I,1):NEXT I,H:CLS 3
180 FOR I=0 TO 7:READ GR$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 5:READ JY(I):NEXT I
190 FOR I=1 TO 3:READ F(I):NEXT I:CLS 3:SCREEN ,,0
200 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     画面作成     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
210 LOCATE 0,0:PRINT "┌"+STRING$(17,"─")+"┬─┬"+STRING$(17,"─")+"┐"
220 LOCATE 0,1:PRINT "│"+STRING$(17," ")+"│決│"+STRING$(17," ")+"│"
230 LOCATE 0,2:PRINT "└"+STRING$(17,"─")+"┴─┴"+STRING$(17,"─")+"┘"
240 COLOR 1:FOR I=0 TO 7:LOCATE 1,4+I:PRINT GR$(I):NEXT I
250 LINE(0,352)-(640,400),10,BF:CIRCLE(304,80),28,6,,,,F,6:CIRCLE(320,76),20,0,,
,,F,0:CIRCLE(80,96),64,8,,,.12,F,8:CIRCLE(240,64),48,8,,,.13,F,8
260 CIRCLE(384,88),64,8,,,.12,F,8:CIRCLE(544,96),64,8,,,.13,F,8
270 COLOR 7:LOCATE 7,23:PRINT "1994 Presented by Goto-TA";
280 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     タイトル     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
290 COLOR 7:LOCATE 6,13:PRINT "双刀魂 Double-Sword Spirits"
300 LINE(16,16)-(288,32),6,BF:LINE(352,16)-(624,32),6,BF
310 LOCATE 16,16:PRINT "1P VS COM":LOCATE 16,18:PRINT "1P VS 2P":T=0
320 I$=INKEY$:IF I$="" THEN LOCATE 14,16+T*2:PRINT ">":GOTO 320
330 IF I$<>" " THEN LOCATE 14,16+T*2:PRINT " ":IF T=0 THEN T=1 ELSE T=0
340 IF I$<>" " THEN GOTO 320 ELSE W=0:X(0)=4:X(1)=18
350 FOR I=0 TO 1:Y(I)=4:MX(I)=-1:S(I)=0:HP(I)=272:H(I)=I:C(I)=0:J(I)=0:NEXT I
360 GOSUB 1040:W=1:GOSUB 1040:FOR I=0 TO 9:LOCATE 0,13+I:PRINT SPACE$(40):NEXT
370 LOCATE 18,13:PRINT "勝負":FOR I=0 TO 10000:NEXT:LOCATE 18,13:PRINT "    "
380 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     メイン     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
390 FOR P=0 TO 1:KX=X(P):KY=Y(P):IF P=0 THEN E=1 ELSE E=0
400 GOTO 880
410 IF T=0 AND P=1 THEN GOSUB 580 ELSE GOSUB 490
420 IF J(P)=0 THEN IF X(P)>=X(E) AND H(P)=0 THEN H(P)=1 ELSE IF X(P)=<X(E) AND H
(P)=1 THEN H(P)=0
430 IF ABS(KX-X(E))<2 AND KY=Y(E) THEN GOSUB 800
440 IF KX<0 THEN KX=0 ELSE IF KX>22 THEN KX=22
450 IF KY>4 THEN KY=4:J(P)=0:S(P)=0:Q(P)=0
460 IF KX<>X(P) OR KY<>Y(P) THEN W=P:GOSUB 1160:X(P)=KX:Y(P)=KY
470 IF 0<=MX(P) AND MX(P)<=22 THEN GOSUB 1230
480 W=P:GOSUB 1040:DM=0:GOSUB 1270:NEXT P:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOTO 390
490 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     キー入力     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
500 IF P=0 THEN I1=INP(&HE0):I2=INP(&HE1):I3=INP(&HE8):I4=INP(&HEA) ELSE I1=INP(
&HE2):I2=INP(&HE4):I5=INP(&HE5)
510 IF J(P)>0 THEN KX=KX+JX(P):KY=KY+JY(J(P)):J(P)=J(P)+1:IF J(P)=6 THEN J(P)=0:
S(P)=0:GOTO 550 ELSE GOTO 550
520 JX(P)=0:D(P)=0:IF I1=239 THEN KX=KX-1:JX(P)=-1:IF H(P)=0 THEN D(P)=1
530 IF I1=191 THEN KX=KX+1:JX(P)=1:IF H(P)=1 THEN D(P)=1
540 IF I2=254-3*P AND KY=4 THEN J(P)=1:KY=2:S(P)=8:Q(P)=0:GOTO 690
550 IF P=0 AND I4=123 THEN GOSUB 850 ELSE IF P=0 AND I3=251 THEN GOSUB 860
560 IF P=1 AND I5=251 THEN GOSUB 850 ELSE IF P=1 AND I5=254 THEN GOSUB 860
570 GOSUB 690:RETURN
580 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼     COM     ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
590 D(P)=0:R=INT(RND(1)*3)+1:DS=ABS(X(E)-KX):IF C(P)<>0 THEN RETURN ELSE IF J(P)
>0 THEN GOTO 660
595 IF KX=0 OR KX=22 THEN J(P)=1:KY=2:JX(P)=(-1)^H(P):S(P)=8:KX=KX+JX(P):RETURN
600 IF DS<4 THEN ON R GOSUB 850,860,860
610 IF DS>3 AND R=1 AND MX(P)=-1 THEN C(P)=4:S(P)=7:K(P)=0 ELSE IF DS>3 AND R=2
THEN KX=KX+(-1)^H(P) ELSE IF DS>3 AND R=3 THEN J(P)=1:KY=2:JX(P)=(-1)^H(P):S(P)=
8:KX=KX+JX(P):RETURN
```


★BM特選プログラム・コーナー担当のDr.D様とつぐ美様には「いつも勉強になっているで賞」として，10円を贈ります。ケンカしないで半分にわけてください。千葉県ベーマガ友の会会長代理より。(千葉県四街道市・YOW17才)……【Dr.D：キザ10円だ！】

```
620 IF DS<4 AND Y(E)<4 THEN IF R=1 OR R=2 THEN C(P)=5:S(P)=7:K(P)=0:RETURN
630 IF C(E)>0 THEN IF R=1 OR R=2 THEN KX=KX-(-1)^H(P):D(P)=1
650 RETURN
660 KX=KX+JX(P):KY=KY+JY(J(P)):J(P)=J(P)+1:IF J(P)=6 THEN J(P)=0:S(P)=0:Q(P)=0
670 IF DS<2 AND ABS(KY-Y(E))<3 AND KY<4 THEN GOTO 870 ELSE RETURN
680 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    必殺技    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
690 I=0:IF I1=239 AND H(P)=0 THEN I=2 ELSE IF I1=239 AND H(P)=1 THEN I=1
700 IF I1=191 AND H(P)=0 THEN I=1 ELSE IF I1=191 AND H(P)=1 THEN I=2
710 IF I2=254-3*P THEN I=3
720 SP(P,1)=SP(P,0):SP(P,0)=I
730 IF P=0 AND I4=123 THEN GOTO 760 ELSE IF P=0 AND I3=251 THEN GOTO 760
740 IF P=1 AND I5=251 THEN GOTO 760 ELSE IF P=1 AND I5=254 THEN GOTO 760
750 H1(P)=0:RETURN
760 IF KY=4 AND SP(P,0)=1 AND SP(P,1)=2 AND MX(P)=-1 THEN C(P)=4:S(P)=7:K(P)=0
770 IF KY=2 AND SP(P,0)=3 AND SP(P,1)=1 THEN KY=4:JX(P)=0:C(P)=5:S(P)=7:K(P)=0
780 IF KY=4 THEN H1(P)=H1(P)+1:IF H1(P)>2 THEN C(P)=6:S(P)=7:K(P)=0
790 RETURN
800 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    ずらし    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
810 ON H(P) GOTO 830
820 IF X(E)=22 THEN KX=KX-2:RETURN ELSE W=E:GOSUB 1160:X(E)=X(E)+2:GOTO 1040
830 IF X(E)=0  THEN KX=KX+2:RETURN ELSE W=E:GOSUB 1160:X(E)=X(E)-2:GOTO 1040
840 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    斬る    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
850 IF J(P)=0 THEN C(P)=1:S(P)=1:RETURN ELSE GOTO 870
860 IF J(P)=0 THEN C(P)=2:S(P)=7:K(P)=0:RETURN ELSE GOTO 870
870 IF Q(P)=0 THEN Q(P)=1:C(P)=3:S(P)=4:RETURN ELSE RETURN
880 ON C(P) GOTO 900,910,940,910,950,980,1000
890 GOTO 410
900 W=P:GOSUB 1160:C(P)=0:S(P)=0:GOTO 430
910 K(P)=K(P)+1:S(P)=F(K(P)):IF C(P)=4 AND K(P)=1 THEN MX(P)=KX:M(P)=H(P)
920 IF K(P)=2 THEN W=P:GOSUB 1170 ELSE IF K(P)=3 THEN C(P)=0:S(P)=0
930 GOTO 430
940 W=P:GOSUB 1170:C(P)=0:S(P)=8:GOTO 430
950 K(P)=K(P)+1:W=P:IF K(P)=1 THEN S(P)=2 ELSE S(P)=5:Q(P)=1:J(P)=2*K(P)-3
960 IF K(P)>1 THEN KY=KY-2:IF KY=-2 THEN GOSUB 1210:KY=0:C(P)=0:S(P)=8:J(P)=3
970 JX(P)=0:GOTO 430
980 K(P)=K(P)+1:S(P)=3:W=P:GOSUB 1220:IF K(P)=7 THEN S(P)=7
990 IF K(P)=8 THEN C(P)=0:S(P)=0:H1(P)=0:J(P)=0:GOTO 430 ELSE GOTO 430
1000 K(P)=K(P)+1:IF K(P)=2 THEN S(P)=0:C(P)=0:D(P)=0:IF J(P)>0 THEN S(P)=8
1010 IF KY=4 THEN J(P)=0
1020 IF HP(P)=0 THEN GOTO 1470 ELSE GOTO 410
1030 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    キャラクター表示    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1040 PUT(X(W)*24+32,Y(W)*24+208),PC%(580*S(W),W,H(W)),PSET
1050 IF C(W)=1 THEN GOTO 1090 ELSE IF C(W)=2 AND K(W)=1 THEN GOTO 1090
1060 IF C(W)=3 THEN GOTO 1100 ELSE IF C(W)=5 THEN ON K(W) GOTO 1090,1110,1110
1070 IF C(W)=6 AND S(W)<>7 THEN GOTO 1140
1080 RETURN
1090 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49,334)-STEP(23*(-1)^H(W),2),7,BF:RETURN
1100 LINE(X(W)*24+40+H(W)*32,Y(W)*24+256)-STEP(2,23),7,BF:RETURN
1110 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49,351)-STEP(47*(-1)^H(W),Y(W)*24-114),1,BF
1120 LINE(X(W)*24+84-56*H(W),351)-STEP(39*(-1)^H(W),Y(W)*24-114),5,BF
1130 LINE(X(W)*24+92-72*H(W),351)-STEP(23*(-1)^H(W),Y(W)*24-114),7,BF:RETURN
1140 FOR I=0 TO 4:RX=(INT(RND(1)*24))*(-1)^H(W):RY=INT(RND(1)*45)
1150 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49+RX,304+RY)-STEP(23*(-1)^H(W),2),7,BF:NEXT:RETURN
1160 LINE(X(W)*24+32,Y(W)*24+208)-STEP(47,47),0,BF
1170 ON C(W) GOTO 1190,1190,1200,1180,1210,1220
1180 RETURN
1190 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49,334)-STEP(23*(-1)^H(W),2),0,BF:RETURN
1200 LINE(X(W)*24+40+H(W)*32,Y(W)*24+256)-STEP(2,23),0,BF:RETURN
1210 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49,351)-STEP(47*(-1)^H(W),-144),0,BF:RETURN
1220 LINE(X(W)*24+80-H(W)*49,304)-STEP(47*(-1)^H(W),47),0,BF:RETURN
1230 LINE(MX(P)*24+32,304)-STEP(47,47),0,BF:MX(P)=MX(P)+((-1)^M(P))*2
1240 IF 0>MX(P) OR MX(P)>22 THEN MX(P)=-1:RETURN
1250 PUT(MX(P)*24+32,304),PC%(5220,P,M(P)),PSET:RETURN
1260 LINE(MX(W)*24+32,304)-STEP(47,47),0,BF:MX(W)=-1:RETURN
1270 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    斬られ判定    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1280 A=0:DX=ABS(X(E)-X(P)):DY=ABS(Y(E)-Y(P)):ON H(P) GOTO 1320
1290 IF DX<4 AND X(P)<X(E) THEN IF Y(E)=4 THEN A=1 ELSE IF Y(P)<=Y(E) THEN A=2
1300 IF DX<2 AND X(P)>=X(E) AND DY<3 AND Y(P)<Y(E) THEN A=3
1310 GOTO 1340
1320 IF DX<4 AND X(P)>X(E) THEN IF Y(E)=4 THEN A=1 ELSE IF Y(P)<=Y(E) THEN A=2
1330 IF DX<2 AND X(P)<=X(E) AND DY<3 AND Y(P)<Y(E) THEN A=3
1340 IF C(P)=1 AND A=1 THEN DM=4 ELSE IF C(P)=2 AND K(P)=1 AND A=1 THEN DM=16
1350 IF C(P)=3 AND A=3 THEN DM=20 ELSE IF C(P)=5 AND 0<K(P) AND 0<A AND A<3 THEN
 DM=16 ELSE IF C(P)=6 AND S(P)<>7 AND A=1 THEN DM=8
1360 IF ABS(MX(P)-X(E))<2 AND Y(E)=4 AND MX(P)>-1 THEN DM=12:W=P:GOSUB 1260
1370 IF ABS(MX(P)-MX(E))<2 AND MX(P)>-1 THEN W=P:GOSUB 1260:W=E:GOSUB 1260
1380 IF DM>0 THEN GOTO 1400
1390 RETURN
1400 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    ダメージ    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1410 W=E:GOSUB 1160:S(E)=6:C(E)=7:K(E)=0:IF D(E)=1 THEN S(E)=7:DM=DM/4
1420 IF H(P)=0 AND X(E)<22 THEN X(E)=X(E)+1
1430 IF H(P)=1 AND X(E)>0 THEN X(E)=X(E)-1
1440 GOSUB 1040:W=P:GOSUB 1050:HP(E)=HP(E)-DM:IF HP(E)<0 THEN HP(E)=0
1450 LINE(16+608*E,16)-STEP((272-HP(E))*(-1)^E,16),0,BF
1460 RETURN
1470 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    勝負あり    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1480 LOCATE 16,13:PRINT "勝負あり":FOR I=0 TO 5000:NEXT I
1490 FOR I=0 TO 30:RX=INT(RND(1)*32):RY=INT(RND(1)*64)
1500 LINE(56+24*X(P),232+Y(P)*24)-STEP(RX*((-1)^H(P)),-RY),4:NEXT I
1510 FOR I=0 TO 32000:NEXT I:LINE(0,160)-(640,351),0,BF
1520 LOCATE 16,14:PRINT SPACE$(8):GOTO 290
1530 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    データ    ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
1540 DATA 0700220222222000,0702AA2222222220,0702722222727722,0702F22222222222
1550 DATA 0702A222BBBB2B02,0702AB2BBF8B8300,0702A32B78838700,0700202BBB333A00
1560 DATA 9115DD2DDBBBD500,03B555D55D357550,03055DD555D51D50,0005777777771330
1570 DATA 000D008888FF9B00,00000AAA22222000,00000AA222222000,000077F00008F700
1580 DATA 0002200222222000,0702AA2222222220,072A722222727722,072AF22222222222
1590 DATA 07220222BBBB2B02,07200B2BBF8B8300,0720032B78838700,0700002BBB333000
1600 DATA 0700D2DDDBBBD500,991D55D55D355DB1,03B5555555D55331,03D55DD555555009
1610 DATA 0005008888FF0000,00000AAA22222000,00000AA222222000,00077F00008F7000
1620 DATA 0000AA0AA2220000,0F0AA7AA22222200,0F0A2FAA27277220,0FAA2AAA22222220
1630 DATA 0FA20AAAABBBB020,00AA0ABABBF83000,00A00ABAB7883000,00F000AABBB33000
1640 DATA 00099DDA55555500,009BDD555555DBB1,000BDD555555D339,0000DDD555D55D09
1650 DATA 0000D0888FFD5500,00000AAA22220000,0000AAA222220000,00077F00008F7000
1660 DATA 000AA0AA22200000,00AA7AA222222000,00A2FAA272772200,0AA2AAA222222200
1670 DATA 0A20AAAABBBBD2B1,0AA0ABABBF83DDB9,0A00ABAB7883D009,0000DAABBB330000
1680 DATA 000DDDA555555000,000DD555555DBB10,000DD555555D3397,000DDD555D55D090
1690 DATA 00000888FFD55000,0000AAA222200000,000AAA2222200000,0077F00008F70000
1700 DATA 0002220000000070,002AAA2222220270,02AAF22222222270,0AAA222222227270
1710 DATA 0A00222227722270,000022B222222070,0000B2BB88B8B070,000002B788387070
1720 DATA 00002DABB333D991,000DD55DBBBDDDB3,00DD5555DD555DD3,00D55D55555D55D0
1730 DATA 0DDD58888FF05500,0D3D0AA222220000,003BAA2222222700,0911FF70008F7000
1740 DATA 070000F7A2220000,07000AA27A222A00,0700AA227A222AA0,0700A222FA222AA0
1750 DATA 070A228FA222B0A0,070A2AAAA222B000,07020AAA2222A000,070000A2222B0000
1760 DATA 9910DDDDD5555500,0BDDDDD55555DBB1,0BDDD5D55555D339,00DDDD55555D5D09
1770 DATA 000DD0888FFFD500,00000AAA22220000,0000F7A222770000,0000F70000F70000
1780 DATA 0000002222220220,07002222222FA22,0702727722227A2,070222222222AA2
1790 DATA 07020BB2BBB22AA2,07000B8BF8B2BAA2,07000B8B83723AA2,07000ABBB332A0A0
1800 DATA 070DDDDDBBB250A0,91155D55D35755A0,03B5DD555D51D500,0357777777713300
1810 DATA 00DD08888FF9B000,0000AAA222220000,0000AA2222220000,00077F00008F7000
1820 DATA 0002207222220000,002AA27722227200,0027222772277220,002F2222FF772220
1830 DATA 002A222BB77BB020,002AB2BB77F73000,002A32B77BB77000,00020277B33B7710
1840 DATA 0000D97BBBBD9130,000DD311D35DDB30,000DD3B55D55DD00,000DDD555555DD00
1850 DATA 000DD8888FF00D00,0000AAA222220000,0000AA2222220000,00077F00008F7000
1860 DATA 0700220222222020,0702AA2222222222,072A722222727722,0727F22B22222220
1870 DATA 0727722BBBBBBB00,0722772BBF8B8300,0720077B78838700,0700077BB333000
1880 DATA 9115D2D77BBB5500,03B555DD771D5750,03055D5D99BB5550,0005DD55DD3B5500
1890 DATA 000DD08888FFD000,00007AAAA2222000,000077AA22222270,000007F00008F700
1900 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1910 DATA 0090000000090000,0009000000090000,0000990000009900,0000099000009900
1920 DATA 0000009900009900,000000999000990,0000000999909990,0099000091999190
1930 DATA 0000999009119199,0000919999919199,0000091111911119,9999999111111119
1940 DATA "                              "
1950 DATA "                              "
1960 DATA "                              "
1970 DATA "                              "
1980 DATA "                              "
1990 DATA "                              "
2000 DATA "                              "
2010 DATA "                              "
```



```
2020 DATA -1,-1,1,1,2,2,7,0
2030 ' ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  1994 Presented by Goto-TA  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
2040 ' Special thanks:Y.Hanada S.Sato S.Inagaki K.Nakayama and all players
```

★あいつぐパソコン雑誌の休刊により、ベーマガを買いはじめた。安くついて、とってもオトク。（兵庫県尼崎市・**九鬼かずひろ22才**）
……【影：買いはじめたのが遅すぎやしませんか？これから毎月買ってくれるならゆるしてあげよう。お近づきに自己紹介を…っと。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC（86））用

※DOS-BASICにも対応



画面を進めればストーリーも進む

ILLUSION STORY（イリュージョン ストーリー）

「K」

ストーリー

主人公の村，コロー村が「ジャンヴァデビッチ」の手下「デビル」に破壊された…。

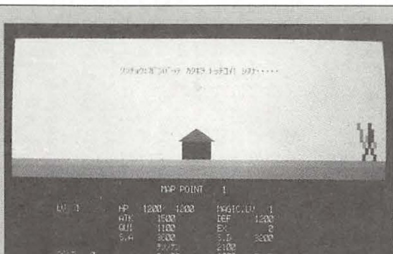
それから1年。主人公が打倒！「ジャンヴァデビッチ」に燃える。

説　明

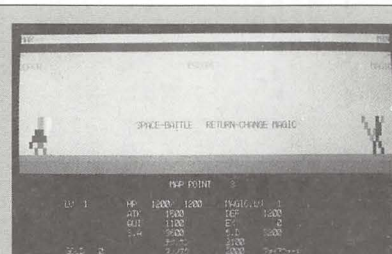
1．このゲームにはMAPを歩くことがなくMAP POINTで進む。
2．MAP POINTは全部で300（300に最後のボスがいる）。
3．MAPの移動はカーソル・キーの左右で，左で進み，右で戻る。
4．メッセージを進めるのはスペース・キーで。
5．MAP移動中，スペース・キーを押しながらだと速く移動，その分敵もでやすくなる。
6．メッセージ（Y/N）の判断を求められたら[Y]キーと[N]キーを押す。
7．MAP中で装備している魔法を変えたいときは[M]キーで。
8．SAVEはMAP中で[S]を押す。
9．一度でも行ったことのある場所へなら[L]キーと[R]キーでワープすることができる。[L]キーで左へ[R]キーで右へ。
10．敵にあうと戦闘ですが，すばやさのあるほうから攻撃です。
11．自分の攻撃のときはまず，スペース・キーかリターン・キーを押します。リターン・キーは装備している魔法を変えます。変え終わったらスペース・キーを押して主人公の攻撃です。
12．主人公の攻撃はバーの中を動いている黄色のカーソルをとめてきめます。このカーソルの動きは敵のほうがすばやさがあるときには速く，主人公のすばやさが上のときにはその差があればあるほど遅くなります。このカーソルが遅くなってやりづらいときはカーソル・キーの左を押せば，押している間速くなります。カーソルをとめるのはスペース・キーです。
13．とめたカーソルが左はじなら，連続

《第1表》武器，防具一覧

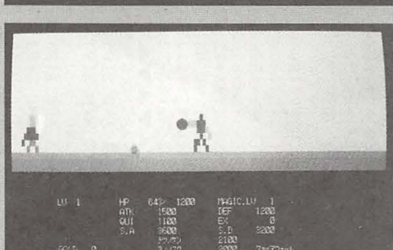
	ブキ		ボウグ	
LV1	テツノケン	2100	ヌノノフク	2000
LV2	ハガネノツルギ	3500	カワノフク	3000
LV3	ロングソード	4700	テツノヨロイ	4000
LV4	ナイトセーバー	6000	ハガネノヨロイ	5000
LV5	ピュアブレード	6800	ナイトアーマー	6800
LV6	ミスティックソード	7500	キングアーマー	7500
LV7	ファイアーソード	8700	ファイアーアーマー	9000
LV8	シルバーソード	15000	フルアーマー	13000
LV9	ムラマサ	30000	バンデット	24000
LV10	ライトセーバー	80000	ライトアーマー	60000



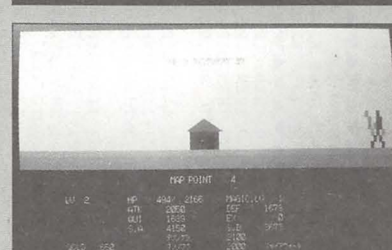
◀《写真1》コロー村から旅立つ主人公。その運命はいかに



◀《写真2》モンスターに出会うと戦闘になり，上のバーをタイミングよくとめることで攻撃します



◀《写真3》一番左のMAXでバーをとめることができると必殺技を使って攻撃します



◀《写真4》途中の小屋ではHPの回復や武器のパワーアップなどをしてくれます

★ベーマガを読みはじめて，早25か月。はじめてハガキをだします。ココに送るのって，なんか抵抗を感じるんですよ。「俺は，みんなとはちがうんだぁぁ」ってね。けど一緒かも。（大阪府堺市・午前2時の星空19才）……【影：キミも私もベーマガ仲間はみーんな一緒。】

攻撃になります。これは通常の攻撃の1.5倍になる。いわゆる会心の一撃です。とめたカーソルが右はじなら，今装備している魔法を使います。魔法を使っても，なにも減りません。魔法には，ファイアウォール(攻撃魔法)，ヒール(回復魔法)，パワーアップ(ATKをあげる)，ディフェアップ(DEFをあげる)，スピーアップ(QUIをあげる)の五つがあり，各五つの魔法にはLVがあり，LVが高ければ高いほど効力もあります。最高は10LVです。とめたカーソルが中央なら“にげる”です。それ以外でとめると普通の攻撃ですが，左に近ければ近いほど高く，右なら右ほど低い攻撃力です。とめる場所により“剣”“けり”“パンチ”の三つの攻撃のどれかになります。

14. 武器をきたえるのならブキ村へ，防具をきたえるならボウグ村へ，魔法をきたえるならマジック村へ。ただし，マジック村に入る前にきたえたい魔法を装備してください。

15. 万一，敵にやられるとプログラムはとまります。それで，また“RUN”を入力して，プログラムを走らせてLOAD(つづき)を指定してください。すなわち死んだらSAVEしたところからですので，こまめにSAVEしてください。

16. このゲームをやるときには，キーボードの CAPS キーをONに カナ キーをOFFにしてやってください。

このゲームをやるにあたってのヒント

1. 強い敵に出会ったら，まずは“パワーアップ”と“ディフェアップ”を！
2. 戦闘のバーのカーソルが速すぎて思ったことができなかったら，“スピーアップ”を！

《第2表》変数表

変数	内容	変数	内容
L, J, P	ループ	BL, VL	武器と防具のレベル
A, B, C, U, A$, B$	雑用	BK$, VK	武器名と武器力
SYU%	主人公のグラフィック	BO$, VO	防具名と防具力
TEK%	敵のグラフィック	KA, SA, BA	魔法でUPした攻撃力，守備力，すばやさ
SPO	主人公がいる場所	IO	今，装備している魔法
JYH	普通の敵かボスか	OL( )	各魔法のLV
ME$( ), MS	メッセージ	O$( )	魔法の名前
MSP	主人公がいった最高SPO	NT	今，なんの敵と戦っているか
TH( )	チェック	**●敵の**	
MZ, MU, F	主人公のMAP上での動き	W$	名前
MA( )	マップ	WH( )	HP
●主人公の		WT( )	力(攻撃力)
LV	レベル	WK( )	守備力
HP, MHP	ヒット・ポイント	WS( )	すばやさ
G	GOLD	WU( )	敵のグラフィックNo.
EX	経験値	WE( )	経験値
AT	攻撃力	WG( )	GOLD
DE	防御力	WC$(,)	敵のカラー
QU	すばやさ		

ILLUSION STORYのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,2:WIDTH 80,25:DIM SYU%(5864),TEK%(999
9),MA(999),ME$(20),TH(999),W$(50),WH(50),WT(50),WS(50),WU(50),WK(50),WE(50),WG(5
0),WC$(50,4),O$(5),OL(5):RESTORE 1000:FOR L=1 TO 5:OL(L)=1:READ O$(L):NEXT
20 FOR L=5 TO 10:READ A$:COLOR=(L,VAL("&H"+A$)):NEXT:FOR L=1 TO 999:MA(L)=0:TH(L
)=0:NEXT:FOR L=160 TO 229:MA(L)=7:NEXT:FOR L=250 TO 275:MA(L)=8:NEXT:FOR L=276 T
O 300:MA(L)=9:NEXT:FOR L=1 TO 6:READ A,B:FOR J=1 TO B:READ C:MA(C)=A:NEXT:NEXT
30 FOR J=1 TO 8:CLS 3:LINE(0,0)-(40,60),10,BF:READ A$:FOR L=1 TO 6:B$=MID$(A$,L*
8-8+1,8):FOR P=1 TO 8:A=VAL(MID$(B$,P,1)):IF A=0 THEN 40 ELSE LINE((P-1)*5,(L-1)
*10)-(P*5,L*10),A,BF
40 NEXT:NEXT:GET(0,0)-(40,60),SYU%((J-1)*733):NEXT:SPO=1:LV=1:HP=1200:MHP=1200:M
P=1:IO=1:AT=1500:DE=1200:QU=1100:EX=0:BL=1:VL=1:BK$="ﾃﾂﾉｹﾝ":BO$="ﾇﾉﾉﾌｸ":VK=2100:
VO=2000:G=0:COLOR=(15,0):COLOR 7,15,0,15:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
50 MSP=2:FOR J=1 TO 8:CLS 3:LINE(0,0)-(40,60),10,BF:READ A$:FOR L=1 TO 6:B$=MID$
(A$,L*8-8+1,8):FOR P=1 TO 8:A=VAL(MID$(B$,P,1)):IF A=9 THEN 60 ELSE LINE((P-1)*5
,(L-1)*10)-(P*5,L*10),A,BF
60 NEXT:NEXT:GET(0,0)-(40,60),TEK%((J-1)*733):NEXT:FOR L=1 TO 20:READ W$(L),WH(L
),WT(L),WK(L),WS(L),WE(L),WG(L),WU(L):FOR J=0 TO 4:READ WC$(L,J):NEXT:NEXT
70 CLS 3:LOCATE 33,12:PRINT"1-ﾊｼﾞﾒﾃ 2-ﾂﾂﾞｷ":LOCATE 32,8:PRINT"-ILLUSION STORY-"
80 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 80 ELSE IF A$="1" THEN CLS 3:GOTO 100 ELSE IF A$<>"2"
 THEN 80
90 OPEN "IS-D" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,SPO,MHP,HP,EX,G,LV,AT,DE,QU:INPUT #1,VK,
VO,BL,VL,IO,BK$,BO$,MSP:FOR L=1 TO 9:INPUT #1,TH(L):NEXT:FOR L=1 TO 5:INPUT #1,O
L(L):NEXT:CLOSE #1:CLS 3
100 IF SPO>MSP THEN MSP=SPO
110 CLS 2:GOSUB 950:GOSUB 930:PUT(580,139),SYU%,PSET
120 IF SPO=1 THEN ME$(1)="- ｺﾛｰﾑﾗ -":ME$(2)="ｿﾝﾁｮｳ:ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｶﾀｷｦ ﾄｯﾃｺｲ! ｼﾇﾅ･････"
:ME$(3)="ﾕｳｼﾞﾝ:ｶﾅﾗｽﾞ ｲｷﾃ ｶｴｯﾃｺｲ･････":MS=3:GOSUB 900:GOTO 380 ELSE 130
130 IF SPO=8 THEN ME$(1)="- ｼﾞｬｯｸｼﾞｮｳ -":MS=1:GOSUB 900:IF TH(1)=0 THEN TH(1)=1:
G=G+5000:ME$(1)="ｼﾞｮｳｼｭ:ｽｸﾅｲｶﾞ ﾂｶｯﾃｸﾚ":MS=1:GOSUB 900:GOSUB 930:GOTO 380 ELSE ME$
(1)="ｼﾞｮｳｼｭ:ｺﾉｾｶｲﾊ ｷﾐﾆｶｶｯﾃｲﾙﾝﾀﾞ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾚ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 380
140 IF SPO=30 THEN IF TH(2)<>1 THEN ME$(1)="- ｳﾞｪｼﾞｮｳ -":ME$(2)="ﾜｶﾞﾅﾊ ｻﾞﾑｰ":ME$
(3)="ｺｺｦ ﾄｵｽﾜｹﾆﾜｲｶﾅｲ":ME$(4)="ｶｸｺﾞ":MS=4:GOSUB 900:JYH=2:NT=3:GOSUB 490:TH(2)=1:
GOTO 380 ELSE ME$(1)="ｻﾞﾑｰ ｦﾀｵｼﾃｲﾀﾀﾞｷ ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 380
150 IF SPO=61 THEN ME$(1)="- ｶｲｻﾞｰﾑﾗ -":IF TH(3)=1 THEN ME$(2)="ｺﾝﾊﾟｽ?":ME$(3)="
ｺﾚｦﾂｶｯﾃｸﾀﾞｻｲ":ME$(4)="ｺﾝﾊﾟｽｦﾓﾗｯﾀ":MS=4:GOSUB 900:TH(4)=1:GOTO 380 ELSE ME$(2)="ｺ
ﾉｻｷﾉ ｷﾝｷﾝｼﾞｮｳﾉｼﾞｮｳｼｭﾊｹﾁﾀﾞ":ME$(3)="ﾄｵﾙﾀﾋﾞﾆ GOLDｦﾄﾗﾚﾙｿﾞ":MS=3:GOSUB 900:GOTO 380
160 IF SPO<>100 THEN 180 ELSE ME$(1)="- ｷﾝｷﾝｼﾞｮｳ -":IF TH(5)=0 THEN ME$(2)="ｺｺｦﾄ
ｵﾙﾉﾅﾗ":ME$(3)="GOLDｦ ｵｲﾃｯﾃﾓﾗｵｳ":MS=3:GOSUB 900:G=G-10000:IF G<0 THEN G=0:GOSUB 9
30:GOTO 380 ELSE GOSUB 930:GOTO 380 ELSE 170
170 IF TH(7)=0 THEN ME$(2)="ﾁｯ! ﾊﾞﾚﾁｬｼｮｳｶﾞﾈｲ":ME$(3)="ｺｳﾅｯﾀﾗ ｵﾏｴｦﾀｵｼﾃ ｲﾏﾏﾃﾞﾄﾞｳﾘｮ
":ME$(4)="ｼﾈ!":MS=4:GOSUB 900:JYH=2:NT=6:GOSUB 490:TH(7)=1:GOTO 380 ELSE ME$(2)=
"ｱﾘｶﾞﾄｳ!":MS=2:GOSUB 900:GOTO 380
180 IF SPO<>120 THEN 200 ELSE ME$(1)="- ｱﾄﾐｯｸﾑﾗ -":IF TH(6)=0 THEN ME$(2)="ﾀﾉﾑ ﾊ
ﾘｹｰﾝｼﾞｮｳﾉ ﾐｽﾃｨｯｸ ｦﾀｵｼﾃｸﾚ":ME$(3)="ﾀｵｼﾃｸﾚﾀﾗ ｲｲｺﾄｵｼｴﾃｱｹﾞﾙｶﾗｻｰ":ME$(4)="ｿﾚｶﾗ･･･ﾔﾂﾆﾊ
ｺｳｹﾞｷﾊﾂｳｼﾞﾅｲｾﾞ":ME$(5)="ﾔﾂｦﾀｵｽﾅﾗ･･ﾏﾎｳｼｶﾅｲﾅ":MS=5:GOSUB 900:GOTO 380
190 ME$(2)="ﾀｵｼﾃｸﾚﾀｶ ｱﾘｶﾞﾄｳ":ME$(3)="ｼﾞｬｱ ﾔｸｿｸﾉｺﾄｦﾊﾅｼﾃｱｹﾞﾖｳ":ME$(4)="ｼﾞﾂﾊ ｷﾝｷﾝｼﾞ
ｮｳﾉｼﾞｮｳｼｭﾊ":ME$(5)="ｼﾞｬﾝｳﾞｱﾃﾞﾋﾞｯﾁﾉ ﾃｼﾀﾅﾝﾀﾞﾖ":ME$(6)="ｿｳﾄｳ GOLDﾓｯﾃﾙﾗｼｲﾖ":ME$(7)="
ﾀｲｼﾞｼﾃｷﾅﾖ":MS=7:GOSUB 900:TH(5)=1:GOTO 380
200 IF SPO=145 THEN ME$(1)="- ﾊﾘｹｰﾝｼﾞｮｳ -":IF TH(6)=0 THEN ME$(2)="ﾅﾝﾀﾞ ﾃﾒｴ!":ME
$(3)="ｱﾄﾐｯｸﾑﾗﾉﾔﾂﾗﾆ ﾀﾉﾏﾚﾃｷﾀﾅﾗ ｶｴｯﾀﾎｳｶﾞｲｲｾﾞ":ME$(4)="ﾃｶｹﾞﾝｼﾈｴｶﾗﾖｳ":MS=4:GOSUB 900:
JYH=2:NT=9:GOSUB 490:TH(6)=1:GOTO 380 ELSE MS=1:GOSUB 900:GOTO 380
210 IF SPO=155 THEN ME$(1)="- ｸｯﾁｪﾑﾗ -":ME$(2)="ｺﾉｻｷﾆﾊ ﾏﾖｲﾉｻﾊﾞｸ ｶﾞｱﾘﾏｽ":ME$(3)="
ｿｺｦ ｺｽﾆﾊ ｺﾝﾊﾟｽｶﾞｲﾘﾏｽﾖ":ME$(4)="ｺﾝﾊﾟｽ? ｺﾝﾊﾟｽﾃﾞｽｶ? ﾀｼｶ･･･!":ME$(5)="ｱﾄﾐｯｸﾑﾗ ｶ ｶｲｻﾞ
ｰﾑﾗ ﾆｱｯﾀﾅｰ":MS=5:GOSUB 900:TH(3)=1:GOTO 380
220 IF SPO=161 THEN IF TH(4)<>1 THEN SPO=SPO-1:GOTO 380 ELSE 380
230 IF SPO=230 THEN ME$(1)="- ﾌｯｿﾝ -":ME$(2)="ﾏﾖｲﾉｻﾊﾞｸﾊ ｺｺﾃﾞｵﾜﾘﾃﾞｽ":ME$(3)="ｵﾂｶﾚ
ｻﾝ ｺｺｶﾗﾓｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ":MS=3:GOSUB 900:GOTO 380
240 IF SPO=250 THEN ME$(1)="- ﾏｶｲﾉﾓﾝ -":IF TH(8)=1 THEN MS=1:GOSUB 900:GOTO 380
ELSE ME$(2)="ｵｲ! ﾎﾞｳｽﾞ! ｺｯｶﾗｻｷﾊ ﾏｶｲﾀﾞｾﾞ ﾜｶｯﾃﾝﾉｶ?!":ME$(3)="ｼｯﾃﾃｲｸﾉｶ ｸｯｸｯｸｯｵﾓｼﾚｴﾔ
ﾂﾀﾞ ｱｲﾃﾆﾅｯﾃﾔﾙｾﾞ":MS=3:GOSUB 900:JYH=2:NT=16:GOSUB 490:TH(8)=1:GOTO 380
250 IF SPO=275 THEN ME$(1)="- ｱｸﾏｼﾞｮｳｲﾘｸﾞﾁ -":IF TH(9)=1 THEN MS=1:GOSUB 900:GOT
O 380 ELSE ME$(2)="ｵｯ ｵﾏｴ! ｺｺﾏﾃﾞﾄﾞｳﾔｯﾃｷﾀ ｷﾞｯｸｽﾊ ﾄﾞｳｼﾀﾝﾀﾞ":ME$(3)="ﾀｯ ﾀｵｼﾀｰ! ﾅ ﾅﾆ
ｶﾉﾏﾁｶﾞｲﾀﾞ ｿﾝﾅｺﾄ":MS=3:GOSUB 900:JYH=2:NT=18:GOSUB 490:TH(9)=1:GOTO 380
260 IF SPO=300 THEN ME$(1)="- ｻｲｺﾞﾉﾍﾔ -":ME$(2)="ｷﾀｶ･･･ﾖｳｺｿ ﾜﾀｼﾉﾍﾔｴ":ME$(3)="ｷﾐﾉ
ﾓｸﾃｷﾊ ﾔﾊﾘﾜﾀｼｴﾉﾌｸｼｭｳｶｲ･･?":ME$(4)="ｿﾚﾆｼﾃﾓ ﾖｸｺｺﾏﾃﾞｺﾚﾀﾓﾉﾀﾞ ﾜﾀｼﾉﾌﾞｶﾓ ﾖﾜｸﾊﾅｲﾊｽﾞﾀﾞｶﾞ":
ME$(5)="ｺﾚﾊﾖｳｼﾞﾝｼﾃｶｶｯﾀﾎｳｶﾞｲｲﾅ":ME$(6)="ｿﾚﾆｼﾃﾓｵﾏｴﾄﾊ ﾊｼﾞﾒﾃｱｯﾀｷｶﾞｼﾅｲﾅ･･･" ELSE 300
270 ME$(7)="ﾌｯ･･･ｷﾉｾｲｶ････?":ME$(8)="ﾏｱ ｿﾝﾅｺﾄﾊﾄﾞｳﾃﾞﾓｲｲｺﾄﾀﾞ":ME$(9)="ｷﾐﾆﾊ ﾜﾙｲｶﾞﾓｳ
ｺｺﾃﾞ ｵﾜﾘﾆｻｾﾃﾓﾗｳﾖ":MS=9:GOSUB 900:JYH=2:NT=20:TIME$="00:00:00":GOSUB 290:GOSUB 49
0:CLS 3:TIME$ OFF:ME$(1)="ｸﾞｩ･･･ｸﾞﾜｯ･･･ｼﾏｯﾀ･･･ﾕﾀﾞﾝｼﾀ･･"
280 ME$(2)="ｼｶﾀﾅｲ･･ｷｮｳﾉﾄｺﾛﾊｵﾄﾅｼｸﾋｺｳ･･ﾂｷﾞﾊ ｺｳﾊｲｶﾅｲｿﾞ･･":ME$(3)="ｵﾎﾞｴﾃﾛﾖ･･ﾏﾀ･･ｵﾏｴﾉ
ﾏｴﾆｱﾗﾜﾚﾃﾔﾙ･･･":ME$(4)="ｶｸｺﾞｼﾃｵｹ･･ｸｯｸｯｸｯ･･ﾊｯﾊｯﾊｯ･･ﾜｰﾊｯﾊｯﾊｯ":ME$(5)="- ILLUSION ST
ORY II -    ﾆﾂﾂﾞｸ･･･":ME$(6)="ｻｲｺﾞﾏﾃﾞｱｿﾝﾃﾞｸﾚﾃﾎﾝﾄｳﾆｱﾘｶﾞﾄｳ":MS=6:GOSUB 900:END
290 U=INT(RND*4090):COLOR=(10,U):TIME$="00:00:00":TIME$ ON:ON TIME$="00:00:01" G
OSUB 290:RETURN
300 IF MA(SPO)=1 THEN ME$(1)="HP ｦ ｶｲﾌｸｼﾃｱｹﾞﾖｳ":MS=1:GOSUB 900:HP=MHP:GOSUB 930:
GOTO 380 ELSE IF MA(SPO)=2 THEN A$="ﾌﾞｷ":B=BL ELSE IF MA(SPO)=3 THEN A$="ﾎﾞｳｸﾞ":
B=VL ELSE IF MA(SPO)=4 THEN A$="ﾏｼﾞｯｸ":B=OL(IO) ELSE 380
310 ME$(1)="ｺｺ ﾊ "+A$+" ｦ ｷﾀｴﾙ ﾐｾｻ!":MS=1:GOSUB 900:IF B=10 THEN ME$(1)="ｱﾗ ｱﾅﾀﾉ
 "+A$+" ﾊ ｿﾚｲｼﾞｮｳ LVｱｯﾌﾟ ｽﾙﾉﾊﾑﾘﾃﾞｽ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 380 ELSE ME$(1)="ｷﾀｴﾙﾆﾊ
```

★どんなパソコンを買ったらいいのかわからないので，ベーマガをはじめて買った。とくにOFコーナーがおもしろかった。これから毎月買ってみようと思う。(神奈川県横浜市・**鈴木安雄62才**)……**【影：年配の方からOFがおもしろかっただなんて言われると，ポッ。】**

3．“スピーアップ”をかけても，まだカーソルが速いときは，もっと弱い敵でLVをあげよう！ただし，ハリケーン城の「ミスティック」だけは，どんなことをしてもカーソルは遅くなりません！

4．ゲーム前半は“ファイアウォール”がかなり敵にききますが，あとになると武器をきたえておいたほうが有利です！

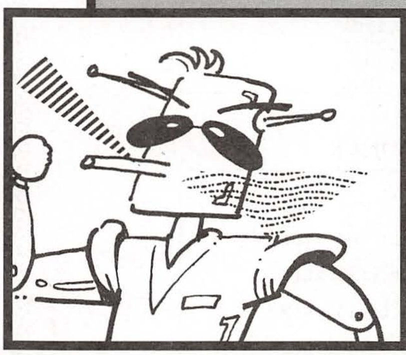
5．ボスからは逃げれません！

```
"+STR$(B*B*5000)+" カカリマス":MS=1:GOSUB 900:LOCATE 34,3:PRINT "ヤリマスカ? (Y/N)"
320 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 320 ELSE IF B$="N" THEN LOCATE 40,3:PRINT "
    ":GOTO 370 ELSE IF B$="Y" THEN IF G<B*B*5000 THEN ME$(1)="GOLDガ タリナイヨ":MS=1
:GOSUB 900:GOTO 370 ELSE G=G-B*B*5000:IF MA(SPO)=2 THEN 330 ELSE 350 ELSE 320
330 RESTORE 340:BL=BL+1:FOR L=1 TO BL:READ BK$,VK:NEXT:GOSUB 930:GOTO 370
340 DATA A,0,ハガネノツルギ,3500,ロングソード,4700,ナイトセーバー,6000,ピュアブレード,6800,ミスティックソー
ド,7500,ファイアーソード,8700,シルバーソード,15000,ムラマサ,30000,ライトセーバー,80000
350 IF MA(SPO)=4 THEN OL(IO)=OL(IO)+1:GOSUB 930:GOTO 370 ELSE RESTORE 360:VL=VL+
1:FOR L=1 TO VL:READ BO$,VO:NEXT:GOSUB 930:GOTO 370
360 DATA A,0,カワノフク,3000,テツノヨロイ,4000,ハガネノヨロイ,5000,ナイトアーマー,6800,キングアーマー,7500,ファイ
アアーマー,9000,フルアーマー,13000,バンデッド,24000,ライトアーマー,60000
370 ME$(1)="マタキテネ! サイナラ!":MS=1:GOSUB 900
380 IF INP(&HE8)=251 THEN A=1:GOTO 420 ELSE IF INP(&HEA)=123 THEN A=2:GOTO 420 E
LSE A$=INKEY$:IF A$="" THEN 380 ELSE IF A$="S" THEN OPEN "IS-D" FOR OUTPUT AS #1
:WRITE #1,SPO,MHP,HP,EX,G,LV,AT,DE,QU ELSE IF A$<>"M" THEN 400 ELSE 410
390 WRITE #1,VK,VO,BL,VL,IO,BK$,BO$,MSP:FOR L=1 TO 9:PRINT #1,TH(L):NEXT:FOR L=1
 TO 5:PRINT #1,OL(L):NEXT:CLOSE #1:ME$(1)="SAVE カンリョウ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 380
400 IF A$="R" THEN IF SPO=1 THEN BEEP:GOTO 380 ELSE SPO=SPO-1:GOTO 100 ELSE IF A
$="L" THEN IF SPO=MSP THEN BEEP:GOTO 380 ELSE SPO=SPO+1:GOTO 100 ELSE 380
410 IO=IO+1:IF IO=6 THEN IO=1:GOSUB 930:GOTO 380 ELSE GOSUB 930:GOTO 380
420 IF A=1 THEN IF SPO=1 THEN BEEP:GOTO 380 ELSE IF MA(SPO)>0 AND MA(SPO)<7 THEN
 SPO=SPO-1:GOTO 100 ELSE SPO=SPO-1:MZ=580:MU=0:F=1:GOTO 430 ELSE IF MA(SPO)>0 AN
D MA(SPO)<7 THEN SPO=SPO+1:GOTO 100 ELSE SPO=SPO+1:MZ=580:MU=0:F=1
430 LINE(MZ+20,139)-(MZ+40,199),10,BF:MZ=MZ-20:PUT(MZ,139),SYU%(MU*733),PSET:MU=
MU+F:FOR L=0 TO 200:IF INP(&HE9)=191 THEN L=L+20
440 NEXT:IF MU>1 THEN F=-1 ELSE IF MU<1 THEN F=1
450 IF MZ<20 THEN 100 ELSE IF INT(RND(1)*80)=40 THEN PUT(MZ,139),SYU%(2199),PSET
:A=MZ:FOR L=0 TO 3000:NEXT ELSE 430
460 PUT(A,139),SYU%(2199):A=A+5:IF A>550 THEN KA=0:SA=0:BA=0:GOTO 470 ELSE 460
470 JYH=1:IF SPO<31 THEN NT=INT(RND*2)+1 ELSE IF SPO<77 THEN NT=INT(RND*2)+4 ELS
E IF SPO<146 THEN NT=INT(RND*2)+7 ELSE IF SPO<162 THEN NT=INT(RND*2)+10 ELSE IF
SPO<231 THEN NT=INT(RND*3)+12 ELSE IF SPO<251 THEN NT=15
480 IF SPO<251 THEN 490 ELSE IF SPO<276 THEN NT=17 ELSE IF SPO<301 THEN NT=19
490 WH(50)=WH(NT):GOSUB 580:FOR L=0 TO 4:COLOR=(L,VAL("&H"+WC$(NT,L))):NEXT:PUT(
580,139),SYU%(2199),PSET:PUT(19,139),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET:ME$(1)=W$(NT)+" カ
゛オソッテキタ":MS=1:GOSUB 900:IF QU+INT(RND*500)<WS(NT) THEN 850
500 ME$(1)="アナタ ノ コウゲキ":MS=1:GOSUB 900:LOCATE 0,0:PRINT"MAX":LOCATE 77,0:PRINT"
MIN":COLOR 3:LOCATE 0,3:PRINT"SUPER":LOCATE 36,3:PRINT"ESCAPE":LOCATE 75,3:PRINT
"MAGIC":COLOR 1:LOCATE 0,2:PRINT"^";TAB(39);"^";TAB(79);"^"
510 COLOR=(13,&HF0):LINE(0,16)-(639,31),13,BF:A=INT(RND*70)+5:B=INT(RND*2):GOSUB
 520:IF B=0 THEN B=1:GOTO 530 ELSE B=-1:GOTO 530
520 COLOR 2:LOCATE 25,9:PRINT"SPACE-BATTLE   RETURN-CHANGE MAGIC":RETURN
530 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN LOCATE 25,9:PRINT STRING$(50," "):COLOR 6:GOTO 540
ELSE IF A$=CHR$(&HD) THEN IO=IO+1:IF IO=6 THEN IO=1:GOSUB 930:GOTO 530 ELSE GOSU
B 930:GOTO 530 ELSE 530
540 LOCATE A,1:PRINT" ":A=A+B:LOCATE A,1:PRINT"■":FOR L=0 TO (QU-WS(NT)+BA)/10:I
F INP(&HEA)=123 THEN L=L+9999
550 NEXT:IF INKEY$=" " THEN GOSUB 570:IF A=39 THEN 560 ELSE IF A=0 THEN 730 ELSE
 590 ELSE IF A=0 THEN B=1:GOTO 540 ELSE IF A=79 THEN B=-1:GOTO 540 ELSE 540
560 IF JYH=2 THEN 590 ELSE ME$(1)="アナタ ハ ニゲタ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 700
570 FOR L=1 TO 3000:NEXT:CLS:GOSUB 930:LINE(0,0)-(639,50),10,BF:RETURN
580 CONSOLE 0,10:CLS:CONSOLE 0,25:LINE(0,0)-(639,199),10,BF:RETURN
590 IF A=79 THEN 770 ELSE IF A>60 THEN B=1 ELSE IF A>10 THEN B=2 ELSE B=3
600 FOR L=580 TO 60 STEP -20:PUT(L,139),SYU%(2199),PSET:LINE(L+41,139)-(L+61,199
),10,BF:NEXT:ON B GOSUB 620,620,630:GOSUB 650:FOR L=60 TO 580 STEP 20:PUT(L,139)
,SYU%(2199),PSET:LINE(L,139)-(L+21,199),10,BF:NEXT
610 PUT(580,139),SYU%(2199),PSET:B=INT((AT+VK+KA)*((100-A)/100))-WK(NT)-INT(RND*
(WH(NT)/20)):IF B<1 THEN B=1:GOTO 670 ELSE 670
620 PUT(60,139),SYU%((B+3)*733),PSET:RETURN
630 B=6:GOSUB 640:B=3:GOSUB 640:B=7:GOSUB 640:B=3:RETURN
640 PUT(60,139),SYU%(B*733),PSET:FOR L=0 TO 500:NEXT:RETURN
650 IF B=3 THEN 660 ELSE FOR L=1 TO 50:FOR J=0 TO 4:COLOR=(J,&HF0):NEXT:FOR J=0
TO 4:COLOR=(J,VAL("&H"+WC$(NT,J))):NEXT:NEXT:RETURN
660 FOR L=1 TO 300:LINE(59,139)-(19,199),5:LINE(59,139)-(19,199),15:NEXT:PUT(19,
139),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET:RETURN
670 ME$(1)=W$(NT)+" ニ"+STR$(B)+"ノ ダメージヲアタエタ":MS=1:GOSUB 900:WH(50)=WH(50)-B:IF
 WH(50)>0 THEN 850 ELSE FOR J=139 TO 199:FOR L=19 TO 59 STEP 2:PSET(L,J),10:NEXT
:NEXT:FOR J=139 TO 199:FOR L=20 TO 59 STEP 2:PSET(L,J),10
680 NEXT:NEXT:ME$(1)=W$(NT)+" ヲ タオシタ":ME$(2)=STR$(WE(NT))+"ノ ケイケンチ":ME$(3)=STR$(
WG(NT))+"GOLD":ME$(4)="ヲ テニイレタ":MS=4:GOSUB 900:EX=EX+WE(NT):G=G+WG(NT):IF G>5000
00! THEN G=500000!
690 IF EX>LV*LV*1000 THEN GOSUB 710
700 GOSUB 580:KA=0:SA=0:BA=0:GOSUB 930:IF JYH=2 THEN RETURN ELSE 430
710 MS=1:EX=0:LV=LV+1:ME$(1)="LVガアガック":GOSUB 900:GOSUB 930:MHP=MHP+INT(RND*200
)+800:ME$(1)="MHPガ "+STR$(MHP)+" ニナッタ":GOSUB 900:GOSUB 930:AT=AT+INT(RND*100)+5
00:ME$(1)="ATKガ "+STR$(AT)+" ニナッタ":GOSUB 900:GOSUB 930:DE=DE+INT(RND*200)+300
720 ME$(1)="DEFガ "+STR$(DE)+" ニナッタ":GOSUB 900:GOSUB 930:QU=QU+INT(RND*300)+300:
ME$(1)="QUIガ "+STR$(QU)+" ニナッタ":GOSUB 900:GOSUB 930:RETURN
730 FOR L=1 TO 50:PUT(580,139),SYU%(2199),PSET:LINE(580,139)-(620,199),10,BF:NEX
T:GOSUB 630:FOR L=1 TO 13:B=INT(RND*2)+1:GOSUB 620:FOR J=1 TO 200:NEXT:PUT(60,13
9),SYU%(1466),PSET:FOR J=1 TO 200:NEXT:LINE(54,139)-(59,199),10,BF
740 PUT(14,139),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET:LINE(14,139)-(18,199),10,BF:PUT(19,139
),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET:NEXT:FOR L=1 TO 50:PUT(60,139),SYU%(2199),PSET:LINE(
60,139)-(100,199),10,BF:NEXT:PUT(300,139),SYU%(2932),PSET:CIRCLE(290,155),9,13
750 PAINT(290,155),13,13:FOR L=1 TO 700:COLOR=(13,&HF0):COLOR=(13,&HD0):NEXT:FOR
 L=290 TO 70 STEP -20:CIRCLE(L,155),9,13:PAINT(L-1,155),13,13:LINE(60,139)-(299,
199),10,BF:NEXT:FOR J=1 TO 100:FOR L=0 TO 4:COLOR=(L,&HF0):COLOR=(L,&HD0):NEXT
760 NEXT:FOR L=0 TO 4:COLOR=(L,VAL("&H"+WC$(NT,L))):NEXT:FOR L=300 TO 580 STEP 2
0:PUT(L,139),SYU%(2199),PSET:LINE(L-1,139)-(L-41,199),10,BF:NEXT:B=INT((AT+VK+KA
)*1.5)-WK(NT)-INT(RND*(WH(NT)/20)):IF B<1 THEN B=1:GOTO 670 ELSE 670
770 ON IO-1 GOTO 800,820,830,840:COLOR=(13,&HF0):FOR J=570 TO 70 STEP -50:FOR L=
1 TO OL(IO)+2:CIRCLE(J,203-L*10),5,13:PAINT(J,203-L*10),13,13:FOR P=1 TO 50:NEXT
:NEXT:FOR L=OL(IO)+2 TO 1 STEP -1:LINE(J-5,198-L*10)-(J+5,208-L*10),10,BF
780 FOR P=1 TO 50:NEXT:NEXT:NEXT:B=5000*OL(1)+INT(RND*1000*OL(1)):GOTO 670
790 FOR J=1 TO 70:FOR L=5 TO 9:COLOR=(L,A):COLOR=(L,B):NEXT:NEXT:COLOR=(5,&HE0):
COLOR=(6,&HCD8):COLOR=(7,&H777):COLOR=(8,&HAAA):COLOR=(9,&H950):RETURN
800 A=4080:B=3536:GOSUB 790:B=OL(2)*3000+INT(RND*300*OL(2)):ME$(1)="HP ガ "+STR$(
B)+" カイフクシタ":MS=1:GOSUB 900:HP=HP+B:IF HP>MHP THEN HP=MHP
810 GOSUB 930:GOTO 850
820 A=240:B=208:GOSUB 790:KA=OL(3)*1000+INT(RND*100*OL(3)):ME$(1)="コウゲキリョクガ "+
STR$(KA)+" アガッタ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 810
830 A=16:B=14:GOSUB 790:SA=OL(4)*1000+INT(RND*100*OL(4)):ME$(1)="シュビリョクガ "+STR
$(SA)+" アガッタ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 810
840 A=255:B=221:GOSUB 790:BA=OL(5)*1000+INT(RND*100*OL(5)):ME$(1)="スバヤサガ "+STR
$(BA)+" アガッタ":MS=1:GOSUB 900:GOTO 810
850 ME$(1)=W$(NT)+" ノ コウゲキ":MS=1:GOSUB 900:FOR L=19 TO 519 STEP 20:PUT(L,139),T
EK%((WU(NT)-1)*733),PSET:LINE(L-1,139)-(L-21,199),10,BF:NEXT:A=3855:B=0:GOSUB 79
0:FOR L=519 TO 19 STEP -20:PUT(L,139),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET
860 PUT(L,139),TEK%((WU(NT)-1)*733),PSET:LINE(L+41,139)-(L+61,199),10,BF
870 NEXT:B=INT(WT(NT)-DE-VO-SA-RND*50):IF B<1 THEN B=1
880 HP=HP-B:ME$(1)=STR$(B)+" ノ ダメージ ヲ ウケタ":MS=1:GOSUB 900:IF HP<1 THEN HP=0:GO
SUB 930:MS=1:ME$(1)="アナタ ハ シンダ" ELSE GOSUB 930:GOTO 500
890 FOR J=139 TO 199:FOR L=580 TO 620 STEP 2:PSET(L,J),10:NEXT:NEXT:FOR J=139 TO
 199:FOR L=581 TO 621 STEP 2:PSET(L,J),10:NEXT:NEXT:GOSUB 900:END
900 COLOR 2:FOR L=1 TO MS:A=INT((80-LEN(ME$(L)))/2):LOCATE A,3:PRINT ME$(L)
910 IF INKEY$="" THEN 920 ELSE 910
920 IF INKEY$=" " THEN LOCATE A,3:PRINT STRING$(80," "):NEXT:RETURN ELSE 920
930 COLOR 7:LOCATE 10,17:PRINT USING"LV ##         HP ######/######     MAGIC.LV
 ##";LV,HP,MHP,OL(IO):LOCATE 23,18:PRINT USING"ATK   ######          DEF   ######
";AT,DE:LOCATE 23,19:PRINT USING"QUI    #####            EX #########";QU+BA,EX
940 LOCATE 31,21:PRINT USING"&            &  #####";BK$,VK:LOCATE 10,22:PRINT USING"
GOLD  &            & &          &  #####    &          &";STR$(G),BO$,VO,O$(IO):LOCAT
E 23,20:PRINT USING"S.A  #######          S.D  #######";AT+VK+KA,DE+VO+SA:RETURN
950 COLOR 7:LOCATE 32,15:PRINT USING "MAP POINT ####";SPO:COLOR=(10,&HF0F):IF MA
(SPO)=7 THEN COLOR=(11,&HFF0):COLOR=(12,&HEE0) ELSE IF MA(SPO)=8 THEN COLOR=(10,
0):COLOR=(11,&H80):COLOR=(12,&H70) ELSE COLOR=(11,&HF00):COLOR=(12,&HE00)
960 IF MA(SPO)=9 THEN COLOR=(11,&H888):COLOR=(12,&H777):COLOR=(10,&HDDD)
970 LINE(0,0)-(639,200),10,BF:LINE(0,200)-(639,210),11,BF:LINE(0,210)-(639,230),
12,BF:IF MA(SPO)=0 OR MA(SPO)>6 THEN RETURN
980 IF NOT MA(SPO)=6 THEN COLOR=(13,&H5A2):COLOR=(14,&HF0):LINE(290,170)-(339,19
9),13,BF:LINE(314,150)-(345,170),14:LINE-(284,170),14:LINE-(314,150),14:PAINT(31
4,160),14,14:LINE(320,180)-(330,199),15,BF:RETURN
990 COLOR=(13,&HFFF):COLOR=(14,&HEEE):LINE(290,170)-(339,199),14,BF:LINE(300,155
)-(329,170),13,BF:LINE(305,180)-(324,199),15,BF:RETURN
1000 DATA ファイアウォール,ヒール,パワーアップ,ディフェアップ,スピーアップ,E0,CD8,777,AAA,950,F0F
1010 DATA 1,9,4,18,36,71,85,122,154,242,290,2,5,9,76,119,150,239,3,4,10,109,152,
234,4,5,11,42,110,151,236,5,5,1,61,120,155,230,6,4,8,30,100,145
1020 DATA 0800050000800770008067700006070600009090000090009,00000500000000077000800
670000886000000009000000000900,0000050000000770000067700000070600009080000090809,800
00506080007700080677000060700000090900000090009
1030 DATA 000050006667770000077760000070060099090000900090,00060500000000670099997
70000009060000000900000000090,0050008006770800006778600000680000990900009000900,000
5000000677000006776000000680000990980009000980
1040 DATA 999999999999999999999000999911141992222222333333333,999009339990093399111
9399111119919922999999299299,9009999919904999199999991991199999111239999111339,990
9929990091229009111930991199999999999999999
1050 DATA 99944999999429199913311999113999999393999919911 9,99990999999900999999911
11199222292993333994444449 9,499229944492294444111144419119144493394449399394,900
932990090322909999119299199919119111999999999
1060 DATA スローガー,5600,3300,1110,1100,500,350,1,F00,E00,D00,C00,,サツジンキ,8000,3400
,850,650,550,300,2,CD8,F0,F,FFF,,ザムー,30000,7500,3900,3000,2900,1800,3,FF5,DFD,,
FFF,F0,ゴブリン,17000,7000,2000,1700,1800,1000,2,A0,80,800,80,,バット,14000,6800
1070 DATA 2000,3300,2000,800,4,A,7,A,FF0,,ゴールデンス,75000,16500,4000,2500,7800,20
0000,5,,EE0,DD0,FF0,DD0,バローガー,28000,9000,3000,3700,3300,2800,1,F0,E0,D0,C0,FF0
,ブウ,30000,8500,3500,4000,3000,3000,4,777,666,F,,,ミスティック,30,10000,99999,99999
1080 DATA 6000,5000,6,FF,EE,DD,CC,BB,ラローガー,40000,9800,3800,6000,4100,4100,1,AA,
99,88,77,5A3,トウメイニンゲン,30000,10000,4800,10000,5000,4000,2,F0F,F0F,F0F,F0F,,スコーピ
オン,60000,12000,5000,6000,10000,8500,3,FF,AA,F,FF,F0,サソリ,50000,11000,5500,5900
1090 DATA 8000,6800,3,F0,F0,FF0,F0,FFF,スナムシ,50000,11500,6000,6200,9700,7200,1,FF
0,EE0,DD0,CC0,F0,カクトウカ,90000,16000,4500,6100,45000,10000,5,,CD8,BC7,F0,,ギックス,19
0000,20000,13500,8000,90000,25000,2,AAA,777,90,F0,,マカイノゾンビ,170000,19000
1100 DATA 12000,8800,80000,30000,6,AAA,A0,999,90,888,デビル,330000,30000,17000,11
000,90000,90000,7,,8,A,9,F,サタン,250000,31000,16000,12000,800000,500000,7,,80,A0,9
0,F0,ジャンウ゛アデビッチ,800000,95000,40000,18000,,,8,800,90,C0,FF0,0
```


★龍虎の拳２超情報伝授はよかった。これからもがんばってください。（香川県坂出市・**梶野正登16才**）……【**影：そう，よかったねー。ベーマガを読んでよろこんでもらえると，編集部のみんなもうれしくなります。別冊「ALL ABOUT龍虎の拳２」もよろしくね。**】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応



小さなキャラクターがこまごま動く!

シャドーセーバー

TJ

ストーリー

2028年,軍事大国である×国がN国の要人を人質に独裁・帝国化を宣言。国連はこの要求に対し特別行動部隊・通称「シャドーセーバー」に出撃を命じました…。

遊びかた

サイドビュー・アクション・ゲームです。4・6で左右,スペース・キーでジャンプ,シフトキーでプラズマソードを振ります。

なお,移動中にシフトキーを押すと「フィールド・アタック」が使用でき,その攻撃範囲が広がり,移動しながら攻撃できます。しかし,方向転換するときにはシフトキーをはなさなければならなく,フィールドも一時的に消えるので多用は禁物です。

全5面でシールドが0になればゲーム・オーバーで,スペース・キーでコンティニューです。また,一定数敵を倒してステージ・クリア後,ボスとの戦いになります。

使用方法

マシン語作成プログラム(**リスト1**)とキャラクター作成プログラム(**リスト2**)を打ちこみ,それぞれ作動後にメイン・プログラム(**リスト3**)を打ちこんでください。あとはメイン・プログラムだけ作動させればOKです。

プログラムについて

マシン語をキャラクター表示に使用しています。32ビット機の人は375行にウェイトをおいてください。

改造のアドバイス

敵キャラのグラフィックを「CHR」のDATA文で別のものにしたり,敵のルーチン＊T以降を変えればよいでしょう。

&H8000にキャラ用データ,&H9000がキャラ表示用になっています。

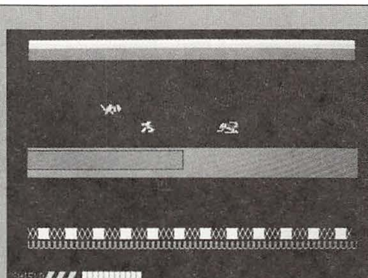
参考

PC-9801 マシン語ゲームプログラミング　青山学,日高徹共著

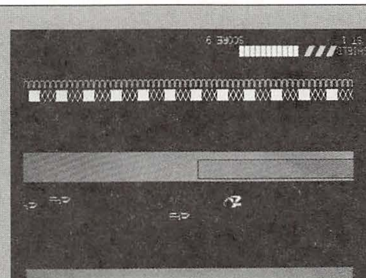
★　　★

《第1表》変数表

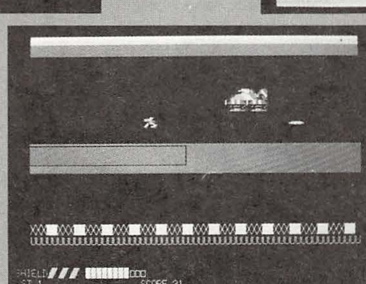
変数	内容
X,Y	自キャラ座標
TX(I),TY(I)	敵座標
T(I),TT(I)	敵状態,敵種類
AT	自キャラの攻撃有無
BX,BY	ボス座標
LX,LY	ボスのビーム座標
SC	スコア
F2(I)	敵方向転換用フラグ
JP,J	自キャラのジャンプ用フラグと移動方向
LV	ボスのビームの向き
N(I)	ボスのキャラクター構成
BF	ボスの出現の有無
TH(I)	敵のシールドの量
BH	ボスのシールドの量



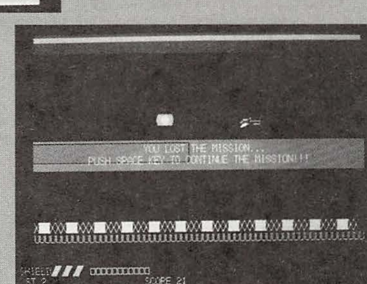
◀《写真1》自機を左右に操作してでてくる敵をプラズマソードでやっつけよう



◀《写真2》移動中にプラズマソードを振るとフィールド・アタックだ



◀《写真3》敵を一定数倒すとボスが出現します。倒すことができればステージ・クリア



◀《写真4》シールドが0になってしまうとゲーム・オーバーです

★学校の学食のA定食は「ラーメン・ライス」というウワサが流れている。(神奈川県横浜市・**み〜あ18才**)……【**編**:もしかして,そのコックさん,グラスとマスクをしていなかったかい? 先日から編集部に顔をみせなくなった人が1名いるんだけど。】

《リスト1》シャドーセーバーのマシン語作成プログラム・リスト

```
100 DEF SEG=9000
110 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 19:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE J+I*20,A:C=C+A:NEXT:R
EAD B$:C$=HEX$(C):IF B$<>C$ THEN PRINT "ERROR IN";1000+I ELSE NEXT
120 BSAVE "M1",0,&H6A:END
130 DATA 56,2E,8A,E, F0,FF,2E,8A,2E,F2,FF,2E,A0,F4,FF,50,B8,0, 0, 88, A33
140 DATA EC,D1,E8,D0,E5,1, C8,89,C2,58,B4,0, 86,E0,D1,E0,89,C5,89,D3,176E
150 DATA 1E,B8,0, 80,8E,D8,B9,10,0, 89,EE,B8,0, A8,8E,C0,89,DF,A5,A5,21CA
160 DATA 89,F5,83,C6,4C,B8,0, B0,8E,C0,89,DF,A5,A5,83,C6,4C,B8,0, B8,2D4A
170 DATA 8E,C0,89,DF,A5,A5,83,C6,4C,B8,0, E0,8E,C0,89,DF,A5,A5,83,C3,39BD
180 DATA 50,E2,CA,1F,5E,CF,0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3D05
```

《リスト2》シャドーセーバーのキャラクター作成プログラム・リスト

```
100 COLOR ,,,,2
110 DIM S(98*20):COLOR=(1,&H33F):COLOR=(3,&HCCC)
120 LINE(0,0)-(32,16),0,BF:GET(0,0)-(31,15),S(98*0)
130 FOR T=1 TO 9 STEP 3:FOR I=0 TO 7:READ A$,B$,C$:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&H"+MID$
(A$,J+1,1)):B=VAL("&H"+MID$(B$,J+1,1)):C=VAL("&H"+MID$(C$,J+1,1))
140 LINE(J*2,I*2)-(J*2+1,I*2+1),A,BF:LINE(32+J*2,I*2)-(33+J*2,I*2+1),B,BF:LINE(6
4+J*2,I*2)-(65+J*2,I*2+1),C,BF:NEXT:NEXT
150 GET(0,0)-(31,15),S(98*T):GET(32,0)-(63,15),S(98*(T+1)):GET(64,0)-(95,15),S(9
8*(T+2)):NEXT
160 CLS 2:CIRCLE(16,8),13,2,,,,F,6:CIRCLE(16,8),6,7,,,,F:GET(0,0)-(31,15),S(98*1
0):CLS 2:CIRCLE (16,8),11,1,,,.2,F,7:GET(0,0)-(31,15),S(98*11):CLS 2
170 DEF SEG=&HA800:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31:A=PEEK(I*80+J):DEF SEG=&H8000
180 POKE E+(I*4)+J,A:DEF SEG=&HA800:NEXT:NEXT
190 DEF SEG=&HB000:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31:A=PEEK(I*80+J):DEF SEG=&H8000
200 POKE &H50+E+(I*4)+J,A:DEF SEG=&HB000:NEXT:NEXT
210 DEF SEG=&HB800:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31:A=PEEK(I*80+J):DEF SEG=&H8000
220 POKE &HA0+E+(I*4)+J,A:DEF SEG=&HB800:NEXT:NEXT
230 DEF SEG=&HE000:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31:A=PEEK(I*80+J):DEF SEG=&H8000
240 POKE &HF0+E+(I*4)+J,A:DEF SEG=&HE000:NEXT:NEXT
250 E=E+512:A1=A1+1:IF A1<12 THEN PUT(0,0),S(98*A1),PSET:GOTO 170
260 DEF SEG=&H8000:BSAVE "CHRD",0,&H1810    :END
270 DATA 0000000777000000,0000007770000100,9999999990000000
280 DATA 0003337750000000,0033377500000010,1111111119990000
290 DATA 0003313311100000,00331133000000D0,DDDDDDDD1119900
300 DATA 0000001338888000,00000188100000D0,5555577777771111
310 DATA 0000078667F00000,000073887F000500,5555577777199900
320 DATA 000077800077F000,0007730077F05000,DDDDDD1119990000
330 DATA 00A7780A777F0000,007730000F330000,1111111199000000
340 DATA 0002220022222000,02277777FF000000,9999999900000000
350 '
360 DATA 270000056E00F380,0000000000000000,000000000FFFFFF0
370 DATA 027000336FFF8660,0000000000000000,00007DD98888833F
380 DATA 02A7063366F38666,0000000000000000,0007DD591222223F
390 DATA 0027333660F38666,000000083CCCCCCC,007D55598888833F
400 DATA 0000FF3388F38860,0007551CC000000C,9911111575111199
410 DATA 0000F68066800000,083CCCC044444444,00083000833F7000
420 DATA 00006E8006E80000,83CCCCCCC000000C,3333800000833F70
430 DATA 002222A00022A000,00FF3338888333FF,00000833333333F7
440 '
450 DATA 0000000000007766,F3889000008FFF98,7888F751F751F888
460 DATA 0000000000776677,77F3889008F71FF8,788FF751F751FF88
470 DATA 00000000000091D5,55FF38808FF771F8,78FFF751F751FFF8
480 DATA 0000000000227777,FF111110FFF87718,F00000000000000F
490 DATA 0000888833337777,77FFFF3338088778,098830FFFFF808F0
500 DATA 0088888333333777,777FFF33380FF878,0098008000008F00
510 DATA 0888833333333377,7777FFF88808FF88,9800888333F80899
520 DATA 8888333333333377,77777FFF8880FFF8,988833333FFFFF9
```

《リスト3》シャドーセーバーのメイン・プログラム・リスト

```
100 'SHOKI===========================================================
110 CLS 3:COLOR ,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:OUT &H68,8:DEF SEG=&H8000
120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
130 A1=&HFFF0:A2=&HFFF2:A3=&HFFF4:FOR I=0 TO 3:READ N(I):NEXT:ST=1:SC=0
140 DEF SEG=&H8000:IF PEEK(&H90)=0 THEN BLOAD "CHRD":DEF SEG=&H9000:BLOAD "M1"
150 DIM TX(3),TY(3),V1(3),V2(3),TH(3),TI(3),TTI(3)
160 'TITLE===========================================================
170 LINE(0,0)-(639,199),15,B:FOR I=0 TO 50 STEP 2:LINE(50+I*2,50+I)-(600-I*2,150
-I),15,B:NEXT
180 COLOR 7-C:LOCATE 25,8:PRINT"ｼｬﾄﾞｰｾｰﾊﾞｰ    [THE DENGER MISSION]"
190 COLOR=(0,256*C+16*C+C):LOCATE 25,15:PRINT"PUSH SPACE TO START THE MISSION"
200 IF W>100 THEN C=C+1:W=0:IF C>7 THEN C=0:W=-500
210 IF INP(&HE9)=191 THEN CLS 3:GOTO 230 ELSE W=W+1:GOTO 180
220 'START===========================================================
230 DEF SEG=&H9000:CONSOLE 0,25,0,1:X=30:Y=15:HP=10:VY=0:JP=0:J=0:YY=0:BX=68:BY=
12:BH=10*ST:DX=68:BY=12:B1=-1:B2=1:LV=-3:BF=0:CLS 2
240 M$(0)="■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳╳■╳╳
╳■╳╳╳■╳╳╳":M$(1)="■■■■■■"
250 COLOR 7:CONSOLE ,15,,1:CLS:CONSOLE ,25,,1:FOR I=0 TO 70:LOCATE I,18:PRINT "U
";:NEXT
260 LINE(0,0)-(638,30),ST,BF:LINE(0,0)-(638,12),4+ST,BF:LINE(0,0)-(638,4),6+ST,B
F:COLOR 7:COLOR,,,,2
270 COLOR=(3,&HCCC):FOR I=0 TO HP:LOCATE 20+I,21:PRINT "■";:NEXT
280 COLOR 6:LOCATE 7,21 :PRINT "SHIELD◢◢◢":COLOR 7:LOCATE 8,22:PRINT"ST";ST
290 LINE(40,156)-(592,199),9,BF,15:LINE(50,160)-(308,187),0,BF,1
300 FOR I=0 TO 18:COLOR 0:LOCATE 0,I:PRINT M$(1):LOCATE 71,I:PRINT M$(1):NEXT:CO
LOR 7
310 'MAIN============================================================
320 GOSUB *MAIN:GOSUB *J:GOSUB *MAIN:GOSUB *J
330 IF SC>20*ST*ST AND BF=0 THEN LOCATE 32,7:PRINT"WARNING":BEEP:BEEP 0:FOR W=0
TO 2999:NEXT:BEEP:BEEP 0:BF=1:LINE(0,31)-(638,156),0,BF:LOCATE 32,7:PRINT"
 "
```

★ベーマガを読まぬ（買わぬ）者はパソコンを使うべからずと言ってみたい。でも，今のPC-98はBASICのシステムは別売だったっけ。（東京都立川市・学校ではCOBOLを学んでいる男19才）……【編：PC-98DA/DXを境にBASICが付属されなくなりました。】

```
340 IF BF=1 THEN GOSUB *BS:GOTO 320
350 GOSUB *T
360 LOCATE 10,17:PRINT MID$(M$(0),Q+1,60);:Q=Q+1:IF Q>15 THEN Q=0
370 LOCATE 30,22:PRINT "SCORE";SC
380 GOTO 320
390 *MAIN             :AT=0:C1=1
400 I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9):I8=INP(&HE8)
410 IF I8=191 AND AT<>1 THEN C1=2:AT=1:GOTO 430
420 VX=(I0=239)-(I0=191)
430 IF VX<>0 AND AT<>0 THEN C1=3:AT=2
440 IF I9=191 AND JP=0 THEN JP=1:J=1
450 IF VX=0 AND JP=0 THEN GOTO 470
460 POKE A1,X:POKE A2,Y:POKE A3,0:CALL Z
470 X=X-(X<10)+(X>67):X=X+VX:Y=Y+VY
480 POKE A1,X:POKE A2,Y:POKE A3,C1:CALL Z
490 RETURN
500 'ENEMY=============================================================
510 *T
520 FOR I=0 TO 2
530 IF T(I)=0 THEN TX(I)=66:T(I)=1:TY(I)=15:TT(I)=INT(RND*3):TH(I)=TT(I)+1+ST
540 ON TT(I)+1 GOTO 550,580,620
550 IF TX(I)>65 THEN TY(I)=12:TX(I)=5
560 V1(I)=2:V2(I)=-SIN(TX(I))*2:IF TX(I)>63 THEN T(I)=0:TT(I)=-4:GOTO 670
570 GOTO 650
580 V1(I)=-2:V2(I)=SGN(Y-TY(I)):IF TX(I)<4 THEN TX(I)=5:F2(I)=1
590 IF F2(I)=1 THEN V1(I)=3
600 IF TX(I)>66 THEN F2(I)=0:T(I)=0
610 GOTO 650
620 V1(I)=-INT(RND*3)-1:V2(I)=0:IF TX(I)<6 THEN T(I)=0:F2(I)=0:GOTO 650
630 IF TX(I)<40 THEN F2(I)=1
640 IF F2(I)=1 THEN V1(I)=-3:V2(I)=-SIN(TX(I))*2
650 POKE A1,(TX(I)-V1*2):POKE A2,TY(I):POKE A3,0:CALL Z
660 TX(I)=TX(I)+V1(I):TY(I)=TY(I)+V2(I)+(TY(I)>15)-(TY(I)<8)
670 POKE A1,TX(I):POKE A2,TY(I):POKE A3,4+TT(I):CALL Z
680 IF AT<>0 AND ABS(TX(I)-X)<5+AT*2 AND ABS(TY(I)-Y)<2 THEN GOTO *TB
690 IF ABS(TX(I)-X)<4 AND ABS(TY(I)-Y)<3 THEN GOSUB *EN
700 NEXT:RETURN
710 'JUMP==============================================================
720 *J
730 IF JP=0 THEN RETURN
740 YY=YY-J:IF YY<-10 OR J=-1 THEN J=-1
750 VY=-J
760 IF YY>-2 AND J=-1 THEN YY=0:JP=0:J=0:VY=0:Y=15
770 RETURN
780 'PLAYER DAMAGED AND END
790 *EN
800 LOCATE 20+HP,21:PRINT "ロ";
810 POKE A1,X:POKE A2,Y:POKE A3,10:CALL Z
820 OUT &H3FDB,7:OUT &H3FDB,7
830 HP=HP-1:FOR W=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF HP>=0 THEN RETURN
840 FOR W=0 TO  90:OUT &H3FDB,90-W:OUT &H3FDB,90-W:BEEP 1:FOR WW=W TO 25 :NEXT:B
EEP 0:NEXT:BEEP:BEEP 0
850 LOCATE 30,10:PRINT "YOU LOST THE MISSION..."
860 LOCATE 20,11:PRINT "PUSH SPACE KEY TO CONTINUE THE MISSION!!!"
870 IF INP(&HE9)=191 THEN :CONSOLE 0,12,,1:CLS 3:GOTO 230 ELSE 870
880 'BOSS==============================================================
890 *TB
900 TH(I)=TH(I)-1:BEEP 1:FOR W=0 TO 2:OUT &H3FDB,10-W:OUT &H3FDB,10-W:NEXT:BEEP
0:V1(I)=-V1(I):V2(I)=0:IF TH(I)>=0  THEN GOTO 650
910 POKE A1,TX(I):POKE A2,TY(I):POKE A3,10:CALL Z
920 FOR W=0 TO  10:OUT &H3FDB,30-W:OUT &H3FDB,30-W:BEEP 1:FOR WW=W TO 25 :NEXT:B
EEP 0:NEXT
930 POKE A1,TX(I):POKE A2,TY(I):POKE A3,0:CALL Z
940 T(I)=0:SC=SC+TT(I)+1:GOTO 690
950 *BS
960 IF BX<20 OR BX>70 THEN B1=-B1
970 IF BY<9 OR BY>12 THEN B2=-B2
980 FOR I=0 TO 1:FOR L=0 TO 1:POKE A1,BX+I*4:POKE A2,BY+L*2:POKE A3,0:CALL Z:NEX
T:NEXT
990 BX=BX+B1*2-(BX<10)+(BX>70):BY=BY+B2+(BY>5)-(BY<13):OUT&H3FDB,9:OUT&H3FDB,9
1000 A=0:FOR I=0 TO 1:FOR L=0 TO 1:POKE A1,BX+I*4:POKE A2,BY+L*2:POKE A3,N(A):A=
A+1:CALL Z:NEXT:NEXT:A=0
1010 IF AT<>0 AND ABS(BX-X)<8*AT AND ABS(BY-Y)<4 THEN BEEP 1:FOR W=0 TO 200:NEXT
:BEEP 0:BH=BH-1
1020 IF ABS(X-BX)<4 AND ABS(BY-Y)<5 THEN GOSUB *EN
1030 IF LX<3 OR LX>69 THEN B3=0
1040 IF B3=0 AND BY>12 THEN B3=1:LX=BX:LY=BY+2:LV=SGN(X-BX)*3-1*(X=BX)
1050 IF B3=1 THEN POKE A1,LX:POKE A2,LY:POKE A3,0:LX=LX+LV:CALL Z:POKE A1,LX:POK
E A2,LY:POKE A3,11:CALL Z
1060 IF ABS(LX-X)<3 AND LY=Y THEN GOSUB *EN
1070 IF BH<0 THEN GOTO *STC ELSE RETURN
1080 ' STAGE CLEAR AND ENDING=========================================
1090 *STC                     :CIRCLE(BX*8+32,BY*8+16),32,2,,,,F,6
1100 FOR I=0 TO 30:CIRCLE(BX*8+32,BY*8+16),I,0:OUT &H3FDB,I:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1110 FOR W=0 TO 3000:NEXT:FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=2 TO 14:COLOR=(
I,256*I+I*16+I):NEXT
1120 IF ST<4 THEN LOCATE 30,10:PRINT"YOU THROUGH THE AREA":FOR W=0 TO 5000:NEXT:
ST=ST+1:FOR I=0 TO 2:T(I)=0:NEXT:COLOR ,,,,2:GOTO 230
1130 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,&HFFF):FOR W=0 TO 200:NEXT:NEXT:COLOR ,,,,2
1140 CLS 3:FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR W=0 TO 7:COLOR W:LOCATE 30,I*4:PRINT A$:FOR
WW=0 TO 2000:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT:END
1150 'DATA=============================================================
1160 DATA 7,9,8,9
1170 DATA "YOU DESTROYED THE FINAL WAPON","AND YOU SAVE THE PERSON"
1180 DATA "FORTUNE YOUR BLAVES","[[[MISSION CONPLATEED]]]","END"
```

PC-9801シリーズ

★中学に入学した。コンピュータ室があった。なんと中にはTOWNS君があった。うれしー。ちなみに僕はTOWNSユーザーです。初投稿です。よろしく。(東京都東久留米市・臼井和之12才)……【編：何台くらいあって，どのように活用されてるのかな？】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用

※DOS-BASICにも対応



文字は大きいほうがいい

BM（ベーマガ）用プリント・アウト

堀内　伸恭

内　容

BASICプログラムを縦2倍で印字するプログラムです。

なぜ縦2倍印字なのか！それは見やすいからです。

使いかた

プリンタは，印字可能にしておくこと。なおプログラムは，アスキー・セーブ（SAVE "○○○", Aとしてセーブする）したものを実行してください。

このプログラムを実行すると，印字したいプログラムのファイル名を聞いてきますので，ファイル名を入力するだけでOKです。

★　　　★

BM用プリント・アウトのプログラム・リスト

```
10 '**************************************************
20 ' SAVE "BMP",A  93/09/11 PROGAM BY NOBUYASU HORIUTI
30 '**************************************************
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3:CLS 3:COLOR 7
50 STOP ON:ON STOP GOSUB *OWARI
60 '********表　　　示*******************************
70 LINE (127,36)-(486,76),7,BF
80 LOCATE 22,3:COLOR 7:PRINT "Basic Progam List Printer By N,h"
90 CIRCLE (155,56),13,1:PAINT STEP(0,0),1:CIRCLE (461,56),13,1
100 PAINT STEP(0,0),1:LINE(155,43)-(461,69),1,BF
110 LOCATE 19,7:PRINT "＊＊＊＊＊＊ 縦 2 倍 印 字 ＊＊＊＊＊＊"
120 LOCATE 22,9:PRINT "ファイル名を入力してすぐに実行です。"
130 LOCATE 33,12:PRINT "(            )"
140 LOCATE 48,14:PRINT "「STOP」 END"
150 LOCATE 20,17:COLOR 1
160 PRINT "B  M  特  選プログラムコーナーより"
170 LOCATE 24,19:PRINT "アスキーセーブして下さい。":COLOR 7
180 LINE (127,94)-(486,243),2,B
190 LINE (133,261)-(479,331),7,BF
200 LINE (127,256)-(486,336),5,B
210 '********印　　　字*******************************
220 LOCATE 34,12:INPUT "",FIL$
230 OPEN FIL$ FOR INPUT AS #1
240 WHILE NOT EOF(1)
250 LPRINT CHR$(&H1B);:LPRINT "e21"
260 LINE INPUT #1,A$
270 LPRINT A$
280 WEND
290 CLOSE
300 RUN "BMP"
310 '********終　　　了*******************************
320 *OWARI
330 CLS 3:END:NEW
340 RETURN
```


★“特別定価”500円！というのは，「なんともう1個たんすがついてくる!!」というのと同じだと思うんですけど…。（長野県・飛天19才）……【影：おかげさまで今年の12月号が通巻150号です。ベーマガを買うとたんすがついてくるキャンペーンを実施しますが……。】

入力のしかた

NEW命令を使っているのでプログラムを入力したら，すぐにセーブしてください。

改造のアドバイス

250行のLPRINT“e21”のところを変えることで，標準印字もできます。“e11”が標準印字“e12”が横2倍印字，“e22”が4倍(縦・横2倍)印字です。いろいろとためしてみてください。

最後に

僕は，BM特選プログラムを打ち込んでいますが，どうしてもプログラムの入力ミスはあるものです。

このプログラムを使用して，デバッグしています。

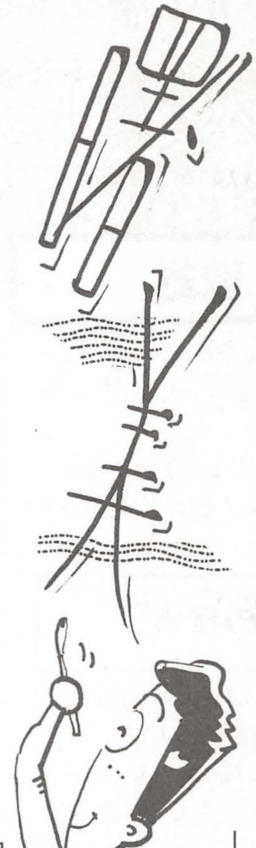
リストが短いため，カールを食べながら入力してくださいね。ではまた今度会うときまで。

ちなみに僕の使用しているプリンタは，NECの「PC-PR201／63A」です。

参考にした本

・「よくわかるパソコンBASIC入門」岸　昭二著

・「PC-9801，PC-286実用プログラム講座」岩瀬純男著



《印字見本A》縦2倍印字

```
10 '**************************************************
20 ' SAVE "BMP",A  93/09/11 PROGAM BY NOBUYASU HORIUTI
30 '**************************************************
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3:CLS 3:COLOR 7
50 STOP ON:ON STOP GOSUB *OWARI
60 '********表      示********************************
70 LINE (127,36)-(486,76),7,BF
80 LOCATE 22,3:COLOR 7:PRINT "Basic Progam List Printer By N,h"
90 CIRCLE (155,56),13,1:PAINT STEP(0,0),1:CIRCLE (461,56),13,1
100 PAINT STEP(0,0),1:LINE(155,43)-(461,69),1,BF
110 LOCATE 19,7:PRINT "****** 縦 2 倍 印 字 ******"
120 LOCATE 22,9:PRINT "ファイル名を入力してすぐに実行です。"
130 LOCATE 33,12:PRINT "(          )"
140 LOCATE 48,14:PRINT "「STOP」 END"
150 LOCATE 20,17:COLOR 1
160 PRINT "B  M  特  選プログラムコーナーより"
170 LOCATE 24,19:PRINT "アスキーセーブして下さい。":COLOR 7
180 LINE (127,94)-(486,243),2,B
190 LINE (133,261)-(479,331),7,BF
200 LINE (127,256)-(486,336),5,B
210 '********印      字*******************************
220 LOCATE 34,12:INPUT "",FIL$
230 OPEN FIL$ FOR INPUT AS #1
240 WHILE NOT EOF(1)
250 LPRINT CHR$(&H1B);:LPRINT "e21"
260 LINE INPUT #1,A$
270 LPRINT A$
280 WEND
290 CLOSE
300 RUN "BMP"
```

《印字見本B》横2倍印字

```
10 '**************************************
*************
20 ' SAVE "BMP",A  93/09/11 PROGAM BY NO
BUYASU HORIUTI
30 '**************************************
*************
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3
:CLS 3:COLOR 7
50 STOP ON:ON STOP GOSUB *OWARI
60 '********表         示*****************
*************
70 LINE (127,36)-(486,76),7,BF
80 LOCATE 22,3:COLOR 7:PRINT "Basic Prog
am List Printer By N,h"
90 CIRCLE (155,56),13,1:PAINT STEP(0,0),
1:CIRCLE (461,56),13,1
100 PAINT STEP(0,0),1:LINE(155,43)-(461,
69),1,BF
110 LOCATE 19,7:PRINT "****** 縦 2 倍
印 字 ******"
120 LOCATE 22,9:PRINT "ファイル名を入力してす
ぐに実行です。"
130 LOCATE 33,12:PRINT "(          )"
140 LOCATE 48,14:PRINT "「STOP」 END"
150 LOCATE 20,17:COLOR 1
160 PRINT "B  M  特  選プログラムコーナーより"
170 LOCATE 24,19:PRINT "アスキーセーブして下
さい。":COLOR 7
180 LINE (127,94)-(486,243),2,B
190 LINE (133,261)-(479,331),7,BF
200 LINE (127,256)-(486,336),5,B
210 '********印         字*****************
************
220 LOCATE 34,12:INPUT "",FIL$
230 OPEN FIL$ FOR INPUT AS #1
240 WHILE NOT EOF(1)
```

《印字見本C》縦横2倍印字

```
10 '**************************************
*************
20 ' SAVE "BMP",A  93/09/11 PROGAM BY NO
BUYASU HORIUTI
30 '**************************************
*************
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3
:CLS 3:COLOR 7
50 STOP ON:ON STOP GOSUB *OWARI
60 '********表         示*****************
*************
70 LINE (127,36)-(486,76),7,BF
80 LOCATE 22,3:COLOR 7:PRINT "Basic Prog
am List Printer By N,h"
90 CIRCLE (155,56),13,1:PAINT STEP(0,0),
1:CIRCLE (461,56),13,1
100 PAINT STEP(0,0),1:LINE(155,43)-(461,
69),1,BF
110 LOCATE 19,7:PRINT "****** 縦 2 倍
印 字 ******"
120 LOCATE 22,9:PRINT "ファイル名を入力してす
ぐに実行です。"
130 LOCATE 33,12:PRINT "(          )"
```


★あっ，鼻がムズムズ。今度は負けないぞ!!くーっと歯をくいしばる。そして，危機は去ったかに見えた。しかし，鼻水の応援により，またも，キーボードの上に水滴が……。(栃木県那須郡・**大森拓海14才**)……【影：おっと……。ズルズルズル。あぶなかった。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/2.0)用



3Dダンジョン・アクションRPG

キャッスル・アンド・キマイラ

森 敬雄

序

ここは名もなき辺疆(へんきょう)の町，かつて数千年のときを生きると伝えられた妖精(エルフ)の都，機械文明を駆使(くし)する人間の前に亡びた忘却の城々。

あなたは半妖精(ハーフエルフ)，妖精(エルフ)の父，人の母を持ち千年を生きる少女。父，ダウリング伯の残した魔力を帯し，剣，盾，鎧，危い…その魔力が消えかけている。数百年の昔の与術武具(エンチャットウェポン)，その魔力を再び得ようとするなら，3色に輝きし宝珠(オーブ)が必要だ。しかし，もう手元にはわずかの宝珠しか…もうだれもいない。少女しか。父の形見の魔力再付加(リターンニング•エンチャタメント)のためには，妖精の古城，千年魔力(ソーサリー•ミレニアム)が生きし，生きた(リビング•)迷宮(メイズ)に足を踏み入れるしか…無限の闇…妖精達の持つ，暗視能力(ノクト•ビジョン)の力以外でその姿を見ることはできない。少女は数歩先まで見通すことができる…。

しかし！楽観するなかれ，その古城には，古代の妖精達の放った彷徨(さまよ)える魔物(キマイラ)が！

人からも妖精からも蔑(さげす)まれる薄幸(はっこう)の少女ステファニーよ！そなたに光の加護を！

修業の日々

迷宮にはいるとステファニーは最後に残ったいくつかの宝珠を取りだした。

＊ゲームはじめると最初に新しくゲームをはじめるかコンティニューするか聞いてくるので，はじめてのときはニューゲームを選んでください。キャラクター作成は↵キーで，各武具の残り魔力をきめ，よければ2で決定します。

つぎに，城のレベルを聞いてくるので1～9までのキーを選んでください。数が多いほど敵も強く，城の迷宮の大きさも大きいです。

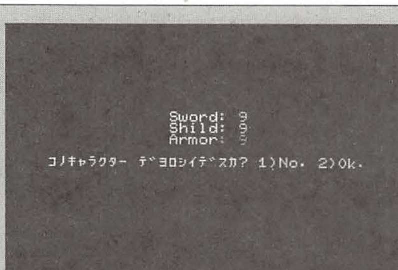
しばらく待つとビープ音が鳴り，ゲーム・スタート。8で前進2で後退。4と6で方向転換。さらに5でコマンドをだします。1で宝箱を調べます。

また出口が自分の座標か一歩先にあると迷宮からでて，セーブするか否(いな)かを聞いてきます。2でアイテム欄を開き，使いたいアイテム番号か↵で何もせず元にもどります。3で元にもどります。

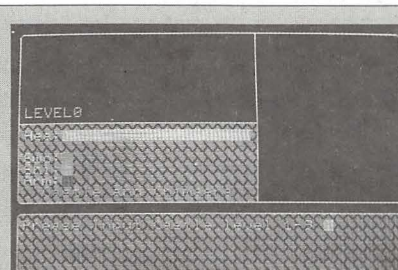
プログラム中のコントロール・コードのだしかた

POKE&H01A2, &HB7↵と入力しておくことで，以下のようにしてコントロール・コードを入力することができます。

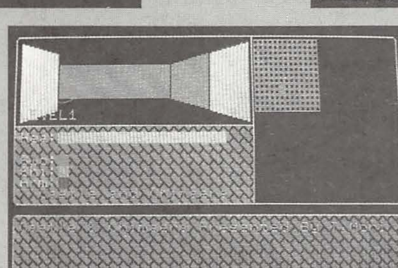
- 矢印……ESCキーを1回押すごとにだしたい方向の矢印と同じカーソル・キーを押す。
- ^M………ESCキーを1回押したあと↵キーを押す。
- ^L………ESCキーを1回押したあと，CLRキーを押す。



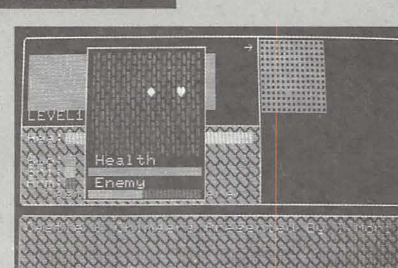
◀《写真1》キャラクターのパラメータはスロット・マシーンのようにポンポンときめていく



◀《写真2》キャッスル・レベルは敵の強さと迷路の広さが変わってきます



◀《写真3》迷路を歩いたぶんは右上の画面にオート・マッピングしていきます



◀《写真4》モンスターとの戦闘はアクション・ゲームになっています

★ここ数年ベーマガには「特別定価○○円」と書かれてあるが，何が特別なんだか…。(奈良市・璃梅亜Ⅲ世18才)……【編：ゲーム，プログラム，パソコンの購入や使いかたのノウハウ。この価格でこれだけの内容がつまっているから特別なんです。】

黄色い宝珠(イエローオーブ)を使うとステファニーは地図を書きだした。一歩一歩だが入るたびに変化する迷宮で地図は必須だ。自分の状態をたしかめると少女は歩きだそうとした。そのとき魔物が！

＊画面向かって右手に見えておりますのが，このゲームのウリウリのオート・マッピングでございます。主画面右すみに方向，その左下にレベル，その下がステータス。さらにその下がメッセージ・ウィンドウでございます。

敵と接触！剣を合わせた。盾で回避！ノー・ダメージだ。数回敵の攻撃も当たったが，鎧が少しダメージをよけてくれた。数度魔物と遭遇するうちに，少女は宝箱を見つけた。

＊Swoは攻撃力，Shiは回避率，Armは防御力を示します。オーブを使ったときにどのステータスをあげるか選べるので，参考にしてください。戦闘は厳しいですが，"当てては離れ(ヒットアンドアウェイ)"を繰り返し，ダメージを最小限に留めるようにしてください。あと宝箱の中身ですが，レベルの高い迷宮ほど豪華なものがでる確率が高い。戦闘中アイテムを使ったり逃げだしたりすることはできません。♡が自分で◇が敵を表しています。

傷を受けた。魔法の教育を受けたことのない少女には辛い闘いだ。しかし，彼女を支えるその剣が盾が鎧が妖精の魂がきっとその闘いを支えてくれるだろう。

＊迷宮からでるときにSaveできます。FDはファイルが作られてもいいようにしておいてください。

《第1表》アイテム

Portion	体力回復
Yellow Orb	少し魔力回復
Blue Orb	ちょっと魔力回復
Red Orb	たくさん魔力回復
Queen Ray	体力完全回復
Silver Rod	脱出
？	？

キャッスル・アンド・キマイラのプログラム・リスト

```
10 '□▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□ The Castle & Chimaera 1994 (c) Takao Mori □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
20 CLEAR:WIDTH40:INIT:CLS4:DEFINTA-Z:SCREEN0,0,0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 PLAY 7500:CLICK OFF:DIM M(32,32),C(4),R(8),F$(3),ST(4),I$(7),B(11,10),CM(3)
40 I$(0)="":I$(1)="Portion":I$(2)="YellowOrb":I$(3)="BlueOrb":I$(4)="RedOrb"
50 I$(5)="QueenRay":I$(6)="SilverRod":I$(7)="?":CM(0)=0:CM(1)=1:CM(2)=0:CM(3)=0
60 C(0)=5:C(1)=0:C(2)=4:C(3)=3:C(4)=2:F$(0)="↓":F$(1)="←":F$(2)="↑":F$(3)="→"
70 GR1$=HEXCHR$("7F00003F00009F0000CF0000C70000930000390000 7C0000")
80 GR2$=HEXCHR$("00E00000EE0000EE00000E00000E0000EE0000EE0000E000")
90 '□▒▒▒▒▒□ LOAD □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
100 HE=150:IT$="BBBCCCAAA":CONSOLE:CLS4:LOCATE 12,5:PRINT"Castle & Chimaera"
110 LOCATE 15,7:PRINT"(1)NewGame←←←←←←←←←←←↓(2)Continu"
120 A=VAL(INKEY$):ON A GOTO 140,130:GOTO 120
130 CLS:CONSOLE:OPEN"I",#1,"0:C&C DATA":INPUT#1,SW,SH,AR,IT$:CLOSE#1:GOTO 210
140 '□▒▒▒▒▒□ CHR.MAKE □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
150 CLS:LOCATE 16,7:PRINT "Sword←←←←←↓Shild←←←←←↓Armor":FOR A=0 TO 2
160 ST(A)=ST(A)+1:ST(A)=-ST(A)*(ST(A)<10)+1:COLOR C(A+2)
170 LOCATE 21,7+A:PRINT USING ":##";ST(A):ON-(INKEY$<>"ｍ") GOTO 160:NEXT
180 COLOR 5:LOCATE 4,11:PRINT"ｺﾉｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ? 1)No. 2)Ok.":COLOR 7
190 A=VAL(INKEY$):ON A+1 GOTO 190,150:SW=ST(0):SH=ST(1):AR=ST(2)
200 '□▒▒▒▒▒□ SELECT □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
210 CLS4:LE=0:COLOR 7:GOSUB1190:ME$="Prease Input Castle level 1-9":GOSUB 790
220 LOCATE 31,17:LE=VAL(INKEY$(1)):IF LE<1 OR LE>10 THEN 220
230 HE=150:L=LE+4:LE=L:L=L*2+2:COLOR 3:LOCATE 1,7:PRINT USING"LEVEL#",LE-4
240 LINE(197,6)-(197+L*4+3,L*4+9),PSET,BF,HEXCHR$("CC0000FF0000FF0000CC0000")
250 L=L-1:ME$="Prease Wait...":GOSUB 790:GOSUB1320
260 '□▒▒▒▒▒□ MAP MAKE □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
270 FOR A=0 TO  32:FOR B=0 TO 32:M(A,B)=0:NEXT:NEXT:COLOR 7,0
280 FOR Y=1 TO L:FOR X=1 TO L:M(X+2,2)=1:M(X+2,L+3)=1:M(2,Y+2)=1:M(L+3,Y+2)=1
290 ON-(X¥2-X/2+Y¥2-Y/2<>0) GOTO 320:M(X+2,Y+2)=1
300 H=RND(1)*(3-(X=2)):A=X+(2-H) MOD 2:B=Y+(H-1) MOD 2
310 ON-(M(A+2,B+2)<>0) GOTO 300:M(A+2,B+2)=1
320 NEXT:NEXT:X=X-1:Y=Y-1:FOR C=0 TO LE+4:A=1:B=1
330 '□▒▒▒▒▒□ MAP MAKE 2 □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
340 WHILE (M(A,B+1)=1)+(M(A+1,B)=1)+(M(A-1,B)=1)+(M(A,B-1)=1)+3
350 A=2*INT(LE*RND(1))+3:B=2*INT(LE*RND(1))+3:WEND:M(A,B)=2:NEXT
360 X=A:Y=B:M(X,Y)=3:XA=X:YA=Y:LE=LE-4:F=INT(RND*4)+1:GOSUB 780:BEEP:GOTO 450
370 '□▒▒▒▒▒□ MOVE □▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒□
380 X=XA:Y=YA:RETURN
390 LINE (XA*4+189,YA*4-2)-(192+XA*4,YA*4+1),PSET,-(M(XA,YA)=3),BF
400 LINE (X*4+189,Y*4-2)-(192+X*4,Y*4+1),PSET,1,BF
410 XA=X:YA=Y:FA=F:A=STICK(0):F=F-(A=6)+(A=4):F=F+(F>4)*4-(F<1)*4:B=1+(A=2)*2
420 IF A=8 OR A=2 X=X-(F=4)*B+(F=2)*B:Y=Y-(F=1)*B+(F=3)*B
430 ON -(A=5) GOSUB 830:ON M(X,Y) GOSUB 380,380:ON-(INT(RND*70)=0) GOSUB1460
440 ON -(F=FA AND X=XA AND Y=YA) GOTO 410:PLAY"G"
```

参考までに

けっこう速い178ライン3DダンジョンRPG(だと思う)です。戦闘は改良の余地ありです。

それから，ゲーム中ではでてこないアイテムが一つあります（プログラムを見ればわかる)。ボーッとしてると，すぐ敵がでてきます。5を押しておきましょう。

Special thanks その他

河合鋭治君ありがとう。今回はできるだけデータ文を減らしてみました。まとまりのないプログラムになってしまいましたが，いろいろ自分としては新しい試みをしています。参考にしてね。

《第2表》変数表

M(,)	マップ用	X, Y, F	座標およびその向き
C( )	ステータス表示用	XA, YA, FA	一歩前保存用
R( )	マップ表示用	XB, YB	一歩前の座標
F$( )	方向表示用	BB	ステータス・ゲージ表示用
ST( )	ステータス用		
I$( )	アイテム名用	IT$	アイテム用
CM( )	ヒ・ミ・ツ	M, N	戦闘時自分の座標
GR1$, GR2$	グラフィック表示用	MA, NA	その一歩前
HE	自分の体力	EN	魔物の体力
SW	自分の攻撃力	Q	魔物の速度管理用
SH	自分の回避率	O, P	魔物の座標
AR	自分の防御力	OA, PA	その一歩前
LE	迷宮のレベル	DA	魔物の攻撃力
L	迷宮の作成用	A, B, C	雑用

CHECKER FLAG

Dr.D：ずいぶんこったストーリーだこと。ワシには別の世界だな。

編：おやおや。ゲームに関してはどうなんですか？

Dr.D：オート・マッピング機能はなかなかよくできておる。3D迷路の移動もけっこう速い。まあ，快適にゲームが進行する点は買えるぞ。あとは，まあ，普通の3D・RPGじゃな。

編：X1の投稿も減ってきましたね。がんばれX1ユーザー。

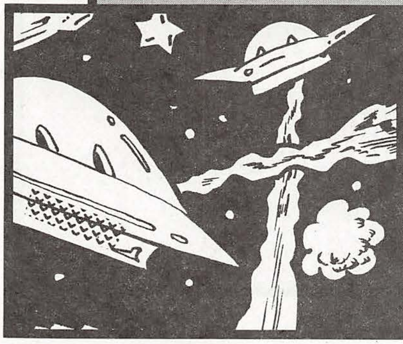
★毎月8日は，雨の日が多い気がする。影さんどう思いますか？（東京都江戸川区・いもいも16才）……【編：あっ，そう，それは気がつかなかったね。普段の行ないが発売日の天候に表われるのかもしれないね。影：今月は一所懸命仕事したから，晴れだろう。】

```
450 COLOR 7:XB=X:YB=Y:ON F GOTO 470,490,510,530
460 '[▒▒▒] DISPLAY [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
470 YB=Y+1:R(2)=M(X+1,Y+2):R(1)=M(X,Y+2):R(3)=M(X-1,Y+2):R(6)=M(X+1,YB)
480 R(0)=M(X,YB):R(4)=M(X-1,YB):R(7)=M(X+1,Y):R(5)=M(X-1,Y):GOTO 550
490 XB=X-1:R(2)=M(X-2,Y+1):R(1)=M(X-2,Y):R(3)=M(X-2,Y-1):R(6)=M(XB,Y+1)
500 R(0)=M(XB,Y):R(4)=M(XB,Y-1):R(7)=M(X,Y+1):R(5)=M(X,Y-1):GOTO 550
510 YB=Y-1:R(2)=M(X-1,Y-2):R(1)=M(X,Y-2):R(3)=M(X+1,Y-2):R(6)=M(X-1,YB)
520 R(0)=M(X,YB):R(4)=M(X+1,YB):R(7)=M(X-1,Y):R(5)=M(X+1,Y):GOTO 550
530 XB=X+1:R(2)=M(X+2,Y-1):R(1)=M(X+2,Y):R(3)=M(X+2,Y+1):R(6)=M(XB,Y-1)
540 R(0)=M(XB,Y):R(4)=M(XB,Y+1):R(7)=M(X,Y-1):R(5)=M(X,Y+1)
550 '[▒▒▒] DISPLAY 2 [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
560 COLOR3:LOCATE11,1:PRINT#0"              ";F$(F-1):COLOR1:ON-(R(0)<>1)GOTO580
570 FOR A=2 TO 6:LOCATE 1,A:PRINT"     ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     ":NEXT:PALET:GOTO 670
580 FOR A=2 TO 6:LOCATE 1,A:PRINT"                    ":NEXT
590 ON R(1) GOTO 620,610,600:GOTO 630
600 LOCATE 12,3:COLOR 3:PRINT"H":COLOR 1:GOTO 630
610 LOCATE 12,4:COLOR 6:PRINT"_←↓■":COLOR 1:GOTO630
620 FOR A=3 TO 5:LOCATE9,A:PRINT"█████":NEXT:GOTO 630
630 IF R(0)=3 LOCATE 11,1:COLOR5:PRINT"├─┤←←←↓├─┤←←←↓├─┤←←←↓    ":COLOR1
640 PALET:IF R(0)=2 LOCATE 11,4:COLOR 6:PRINT"██←←←↓██←←←↓██":COLOR1
650 IF R(2)=1 AND R(6)<>1 FOR A=3 TO 5:LOCATE  5,A:PRINT"███":NEXT:PALET 6,0
660 IF R(3)=1 AND R(4)<>1 FOR A=3 TO 5:LOCATE 16,A:PRINT"███":NEXT:PALET 4,0
670 IF R(4)=1 AND R(5)<>1 FOR A=2 TO 6:LOCATE 20,A:PRINT"███":NEXT:PALET 5,0
680 IF R(6)=1 AND R(7)<>1 FOR A=2 TO 6:LOCATE  1,A:PRINT"███":NEXT:PALET 7,0
690 FOR A=2 TO 7:PALET-(R(A)<>1)*A,0:NEXT:COLOR7:GOTO390
700 '[▒▒▒] STATUS [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
710 ST(0)=HE:ST(1)=5:ST(2)=SW:ST(3)=SH:ST(4)=AR
720 FOR A=0 TO 4:BB=ST(A):BB=-BB*(BB>0)+(BB>150)*(BB-150):LOCATE 5,9+A
730 COLOR C(A):PRINT LEFT$("██████████████",INT(BB/8))
740 LOCATE 5+INT(BB/8),9+A
750 PRINT MID$(" |▌▌▌▌▌▌▌█",(BB MOD 8)+1,1)+LEFT$(SPACE$(18),18-INT(BB/8))
760 NEXT:COLOR7:RETURN
770 '[▒▒▒] MESSERGE [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
780 ME$="Castle & Chimaera Presented By T.Mori"
790 CONSOLE 17,5,1,38:CLS:COLOR 6:PRINT ME$:COLOR7:CONSOLE:RETURN
800 CLS:CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT I$(B-1);"ヲツカッタ"
810 PRINT"Hit Return Key"
820 ON-(INKEY$<>"↲")GOTO 820:GOSUB 780:A=0:KEY0,"":RETURN
830 '[▒▒▒] COMMAND [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
840 BEEP:CONSOLE 1,14,25,14:PRINT"1:Do":PRINT"2:Items":PRINT"3:Exit"
850 A=VAL(INKEY$):ON A GOTO 860,870,1050:GOTO 850
860 ON-(R(0)=2)-(R(0)=3 OR M(X,Y)=3)*2 GOSUB 1070,1140:GOTO 1050
870 '[▒▒▒] ITEMS [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
880 KEY0,"":PAUSE 1:CONSOLE1,14,25,14:CLS:FOR A=1 TO 9
890 PRINT USING"#:&          &",A,I$(ASC(MID$(IT$,A,1))-65):NEXT
900 A=STICK(0):ON-(A<1 OR A>9)-(INKEY$="↲") GOTO 900,1050
910 B=ASC(MID$(IT$,A,1))-64:ON B GOTO 900,990,930,930,930,1000,1010,1020
920 '[▒▒▒] ITEMS 2 [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
930 D=B-2:CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT "ド ノ ステータス ヲアゲ マスカ?"
940 CONSOLE 1,14,25,14:PRINT"1:Sword":PRINT"2:Shild":PRINT"3:Armor"
950 C=VAL(INKEY$):ON C GOTO 960,970,980:GOTO 950
960 SW=SW+D*2+INT(RND*D):GOTO 1040
970 SH=SH+D*2+INT(RND*D):GOTO 1040
980 AR=AR+D*2+INT(RND*D):GOTO 1040
990 HE=HE+40+INT(RND*15):HE=HE+(HE>150)*(HE-150):GOTO 1040
1000 HE=150:GOTO 1040
1010 MID$(IT$,A,1)="A":COLOR 7,4:PAUSE 3:COLOR 7,0:GOSUB 1200:CONSOLE:GOTO 1140
1020 FOR Q=3 TO (LE+4)*2+3:FOR C=3 TO (LE+4)*2+3
1030 LINE (189+Q*4,C*4-2)-(192+Q*4,C*4+1),PSET,CM(M(Q,C)),B:NEXT:NEXT
1040 MID$(IT$,A,1)="A":GOSUB 800:CONSOLE:GOSUB 700
1050 KEY0,"":CONSOLE 1,14,25,14:CLS:CONSOLE:RETURN
1060 '[▒▒▒] TAKARABAKO [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1070 CLS:CONSOLE 17,5,1,38:CLS:B=INSTR(IT$,"A")
1080 IF B=0 THEN PRINT "モチモノガイッパイデス":GOTO 1120
1090 A=INT(RND*((LE+5)/2)):IF (A=6 AND INSTR(IT$,"G")<>0) THEN 1090
1100 IF A=0 THEN PRINT "カラッポダッタ・・・":M(XB,YB)=0:GOTO 1120
1110 MID$(IT$,B,1)=CHR$(65+A):M(XB,YB)=0:PRINTI$(A);"ヲミツケタ♥"
1120 X=XA:Y=YA:GOSUB 810:XA=XB:YA=YB:RETURN 450
1130 '[▒▒▒] SAVE [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1140 CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT"メイキュウカラヌケダシタ・・・":GOSUB 810:RETURN 1150
1150 CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT"Saveシテヨロシイデスカ?"
1160 CONSOLE 1,14,25,14:CLS:PRINT"1:Ok.":PRINT"2:No."
1170 A=VAL(INKEY$):ON A GOTO 1180,210:GOTO 1170
1180 OPEN"O",#1,"0:C&C DATA":PRINT#1,SW,SH,AR,IT$:CLOSE#1:GOTO 210
1190 '[▒▒▒] MAIN DISPLAY [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1200 CONSOLE:FOR A=2 TO 7:PALET A,0:NEXT
1210 LOCATE0, 0:PRINT"╭──────────────┬──────────╮"
1220 FORA=1 TO14:LOCATE0,A:PRINT"|              |          |          |":NEXT
1230 LOCATE0,15:PRINT"╰──────────────┴──────────╯"
1240 LOCATE0,16:PRINT"╭─────────────────────────╮"
1250 FORA=17TO21:LOCATE0,A:PRINT"|                                    |":NEXT
1260 LOCATE0,22:PRINT"╰─────────────────────────╯"
1270 LOCATE0,8:PRINT"├──────────────┤"
1280 LINE (4,67)-(194,122),PSET,BF,GR1$:LINE (4,132)-(314,178),PSET,BF,GR1$
1290 COLOR 3:LOCATE 1,7:PRINT USING"LEVEL#",LE:COLOR 7
1300 COLOR 6:LOCATE3,14:PRINT"Castle and Chimaera":COLOR 7
1310 LOCATE1,9:PRINT"Hea:←←←←↓↓Swo:←←←←↓Shi:←←←←↓Arm:":GOSUB700:GOSUB780:RETURN
1320 '[▒▒▒] 3D GRAPHIC [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1330          LINE (4,4)-(194,67),PSET,0,BF
1340 COLOR 7:LINE (8,8  )-(38,16)-(38,56)-(8,64 )-(8,8  ):PAINT (9,9  ),7
1350 COLOR 6:LINE (40,17)-(70,24)-(70,48)-(40,55)-(40,17):PAINT (41,18),6
1360 COLOR 2:LINE (72,25)-(87,28)-(87,44)-(72,47)-(72,25):PAINT (73,26),2
1370 COLOR 5:LINE (192,8 )-(161,16)-(161,56)-(192,64)-(192,8 ):PAINT (191,9 ),5
1380 COLOR 4:LINE (159,16)-(129,24)-(129,48)-(159,55)-(159,16):PAINT (158,17),4
1390 COLOR 3:LINE (127,24)-(112,28)-(112,44)-(127,47)-(127,24):PAINT (126,25),3
1400 COLOR 7:RETURN
1410 '[▒▒▒] POWS [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1420 ST(0)=HE:ST(1)=EN:LOCATE 8,11:PRINT"Health":LOCATE 8,13:PRINT"Enemy"
1430 FOR A=0 TO 1:ST(A)=(-ST(A)*(ST(A)>0)+(ST(A)>150)*(ST(A)-150))*89/150
1440 LINE (59,12*8+1+A*16)-(59+ST(A),13*8-2+A*16),PSET,C(2+A),BF
1450 LINE (59+ST(A),12*8+1+A*16)-(148,13*8-2+A*16),PSET,2,BF:NEXT:RETURN
1460 '[▒▒▒] BATTLE! [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1470 COLOR 7:LINE (4,4)-(194,67),PSET,0,BF:PALET:CONSOLE 1,14,7,12:CLS:CONSOLE
1480 LINE(7*8,1*8)-(19*8-1,15*8),PSET,0,BF:LINE(7*8,8+3)-(19*8-1,15*8),PSET,7,B
1490 LINE(61,15)-(147,88),PSET,BF,GR2$
1500 FOR A=0 TO 10:B(0,A)=1:B(11,A)=1:B(A,0)=1:B(A,10)=1:NEXT
1510 FOR A=1 TO 10:FOR B=1 TO 9:B(A,B)=0:NEXT:NEXT:EN=(6+LE)*10:GOSUB 1410
1520 M=INT(RND*9)+1:N=INT(RND*8+1):O=INT(RND*9)+1:P=INT(RND*8)+1:BEEP
1530 ON -(M=O AND N=P) GOTO 1520:B(M,N)=3:B(O,P)=2:Q=5:GOTO1580
1540 '[▒▒▒] BATTLE! 2 [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1550 GOSUB 1650:MA=M:NA=N:A=STICK(0):M=M-(A=6)+(A=4):N=N-(A=2)+(A=8)
1560 ON -(M=MA AND N=NA) GOTO 1550
1570 ON B(M,N) GOSUB 1590,1600:SWAP B(M,N),B(MA,NA)
1580 CONSOLE:LOCATE MA+7,NA+1:PRINT " ":LOCATE M+7,N+1:PRINT"♥":GOTO 1550
1590 M=MA:N=NA:RETURN
1600 M=MA:N=NA:Q=5:EN=EN-INT(SW/2+RND*EN/10):GOSUB 1420
1610 CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT"ダメージヲアタエタ!":CONSOLE:ON-(EN>0) RETURN
1620 '[▒▒▒] YOU WIN!! [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1630 BEEP:CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT"キマイラ ヲタオシタ":GOSUB 810
1640 KEY0,"":GOSUB 1200:GOSUB 1330:RETURN 450
1650 '[▒▒▒] CHIMAERA [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1660 Q=Q+1:ON -(Q<5-LE/2) RETURN:Q=0
1670 PA=P:OA=O:ON INT(RND*2) GOTO 1680:O=O+SGN(M-O):GOTO 1690
1680 P=P+SGN(N-P)
1690 ON B(O,P) GOSUB 1710,1710,1720:SWAP B(O,P),B(OA,PA)
1700 LOCATE OA+7,PA+1:PRINT " ":LOCATE O+7,P+1:PRINT"♦":RETURN
1710 O=OA:P=PA:RETURN
1720 DA=(LE+RND*HE/10)-AR/10:DA=-DA*(DA>0)+RND*2:DA=INT(DA)
1730 IF SH>RND*(EN+LE*10) CONSOLE17,5,1,38:CLS:PRINT"ノーダメージ":CONSOLE:GOTO1710
1740 CONSOLE 17,5,1,38:CLS:COLOR 0,7:COLOR 7,0:PRINT"ダメージヲウケタ!":CONSOLE
1750 O=OA:P=PA:HE=HE-DA:GOSUB 1420:ON-(HE>0) RETURN
1760 '[▒▒▒] DEAD!! [▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒]
1770 BEEP:CONSOLE 17,5,1,38:CLS:PRINT"Your Dead!! Try To Next Games.":GOSUB 810
1780 RETURN 90
```

★ ★ ★

★パソコンを買った。ハードディスクを買ったら金がなくなってしまった。ソフトが買えない。(千葉県習志野市・ハヤト20才)……【編：がんばってお金をためてください。何か目的を持つと、誰かさんみたいにムダ使いしなくなりますよ。】

X68000シリーズ(X-BASIC V2.0)用



2点を結ぶ線がキミには見えるか！

紫電光（しでんこう）

村上　剛

内容

94年1月号のMSX用「ガウガウ」を移植しようとしたら，こんなゲームができました。

遊びかた

マウスで白い自機を左右に動かし，左ボタンを押すと，自機と照準（勝手に動いている）を結ぶレーザー「紫電光」を発射します。これで緑の敵機をどんどん撃墜してください。

撃墜するとスコアが増え，タイムが20回復します。逆に，はずすと画面上部の「LASER」の数が減ります。これが0になるか，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。右ボタンでリプレイできます。

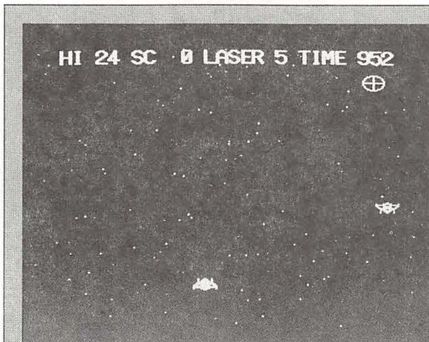
その他もろもろ

スプライトは単色，左右対称にすることでデータを圧縮しています。敵機はそれを上下反転して表示しています。このテクニックはいろいろ応用できると思います。

最後に，「ガウガウ」の作者の椚山さんに感謝！

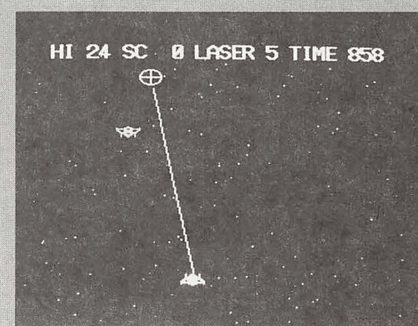
《第1表》変数表

変数	内容
SY	スクロールY座標
MX	自機X座標
CX	照準X座標
CV	照準移動方向
EX	敵X座標
EY	敵Y座標
EV	敵移動方向
HI	ハイスコア
SC	スコア
LS	レーザー数
TI	残りタイム



▲《写真1》自機と照準を結んだ線上に敵がきたらレーザー発射

▼《写真2》タイムの減りも気になるがレーザーを5回はずすとゲーム・オーバーだぞ



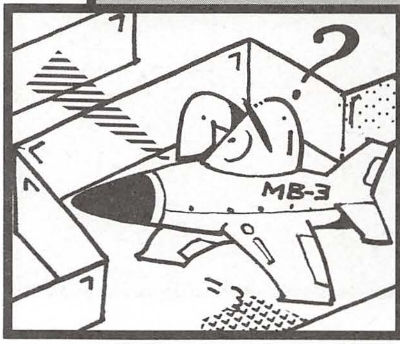
X68000

紫電光のプログラム・リスト

```
 10 int MX,CX,CV,EX,EY,EV,SY,HI,SC,LS,TI,TR,X,Y,P
 20 screen 0,1,1,1:randomize(val(right$(time$,2)))
 30 window(0,0,511,511):sp_init():sp_disp(1):color 7
 40 SYOKI():mouse(4):mouse(2):msarea(0,0,240,255)
 50 while 1                   /* メインループ
 60  apage(0):wipe():if HI<SC then HI=SC
 70  SC=0:LS=5:TI=1000:CX=120:CV=2:EY=256:EV=3
 80  locate 2,0:print using"HI ## SC  0 LASER 5 TIME";HI
 90  while TI>0 and LS>0
100   SY=SY-4 and 255:home(2,0,SY)
110   mspos(MX,Y):sp_move(0,MX,208,0)
120   CX=CX+CV:home(1,256-CX,0):if CX<1 or CX>239 then CV=-CV
130   if EY=256 then EY=rnd()*100+60:EX=rnd()*224+8
140   EX=EX+EV:sp_set(2,EX+16,EY+16,33280,3)
150   if EX<1 or EX>239 then EV=-EV
160   msstat(X,Y,TR,P):if TR=-1 then LASER()
170   TI=TI-1:locate 26,0:print using"####";TI
180  endwhile:symbol(20,104,"GAME OVER",2,2,2,5,0)
190  repeat:msstat(X,Y,P,TR):until TR=-1
200 endwhile                  /* メインループ　おわり
210 func LASER():m_play(1):LS=LS-1:line(MX+8,210,CX+8,32,7)
220  for I=0 to 15:if point(EX+I,EY+5)=7 then { m_play(2)
230    TI=TI+20:SC=SC+1:LS=LS+1:EY=256:sp_move(2,EX,EY,0)}
240  next:wipe():locate 11,0:print using"## LASER #";SC,LS
250 endfunc
260 func SYOKI():str AS,BS    /* 効果音・背景・キャラ設定
270  m_init():m_alloc(1,50):m_alloc(2,50)
280  m_trk(1,"P3V15@67E8"):m_trk(2,"P3V15@66G16")
290  apage(1):circle(264,32,7,11,0,360,256)
300  line(257,32,271,32,11):line(264,25,264,39,11)
310  apage(2):for I=0 to 199:X=rnd()*256:Y=rnd()*256
320  P=rnd()*15+1:pset(X,Y,P):pset(X,Y+256,P):next
330  dim char C(255):AS="000000001113171E3F67C7FE87010000"
340  for I=0 to 15:BS=right$(bin$(256+val("&H"+mid$(AS,I*2+1,2))),8)
350  BS=BS+mirror$(BS):for J=0 to 15:C(I*16+J)=val(mid$(BS,J+1,1))
360  next:next:sp_def(0,C):sp_color(1,65535,1):sp_color(1,63488,2)
370 endfunc
```

★アーケード・ゲーム・グラフィティのコーナー，とてもおもしろいです。あっ，もちろん，OFもおもしろいですよ。(宮崎県日南市・しめじめし11才)……【編：11才といえば，今月紹介している平安京エイリアンなんて知らないだろうね。やってみたいでしょう。】

X68000シリーズ(X-BASIC V1.0)用



全方向スクロールのアクション・シューティング・ゲーム

MILKEY FORCE(ミルキー フォース)

高橋　秀之

内　容

画面内にある爆弾を二つ取りはずし，ボスをたおしますと，ステージ・クリアとなります。

timeが0になるか，ダメージが0になるとGAME OVERです。

ステージは4ステージあり，最後にエンディングがあります。

操作方法

ジョイカードの十字ボタンの右で，自機が右回りに回転し，左で左回りに回転します。strig 1でスピード・アップ，strig 2でスピード・ダウンです。

また，ボスとの対決のときは，十字ボタンの左右で自機を動かし，strig 1でミサイル発射となります。

プログラムについて

このプログラムは，処理速度をあげるため，MAINルーチンを二つ持っています。また，ゲーム中の音楽と，エンディングの音楽は，一つのベースライン，ドラムなどで，メロディーだけ変えて使っています。

PS

タイムが少なすぎてクリアできない人は，1200行のti2＝99をti2＝200にしてください。タイムが増えます。

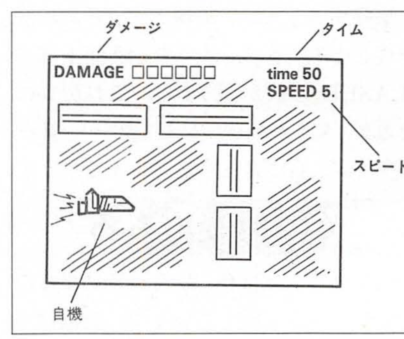
CHECKER FLAG

編：常連の高橋くんの作品です。原稿のほうは相変わらずさびしい限りですが，プログラムのほうは1作品1作品ごとに目ざましい進歩がありますね。

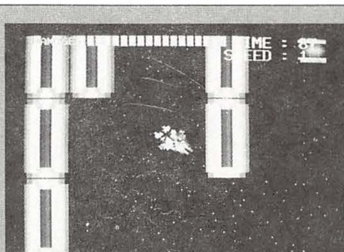
Dr.D：タコタコ・シリーズからはじまって，マリ夫シリーズと続き，最近はFORCEシリーズというわけだな。ところで，彼も就職したようじゃ。おやおや，某ゲーム・ソフトハウスじゃないか。彼の作品が世にでるのも近いな，こりゃ。

《第1表》変数表

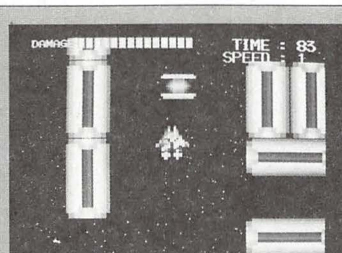
変数	内容
ti1, ti2	time
mx, my	自機の座標(home)
td	敵のボスのダメージ
dd	自分のダメージ
p	自機のスプライト番号
st	ステージ
tex, tey	敵のボスの座標
tz1, tz2	敵のボスがどちらに向かって動くか
po	色を調べる
mix, miy	自機のミサイル
tix, tiy	敵のミサイル



《第1図》画面構成



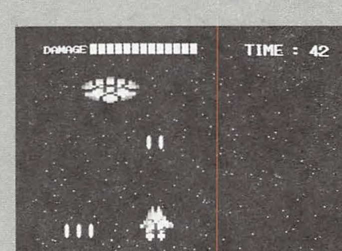
◀《写真1》巨大迷路のどこかに置かれている二つの爆弾を探そう



◀《写真2》爆弾は自機を重ねると取りはずすことができます



◀《写真3》爆弾を二つ取りはずすことができるとボス面へいきます



◀《写真4》ボス面は1対1の縦シューティングになっています

★すばらしい。おもしろすぎるぜ。これからもよろしくだぜ。一応電子科（工業高校）に入っているので，パソコンは必需品なんだけど，今は持っていないので近々買う予定である。(山口県下関市・長阿弥潤16才)……【編：ナイコン族の読者も多いベーマガです。】

```
10 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):char buf(256):float s,c,x,y,k,kk,f
20 color 6:color[0,hsv(0,19,31),hsv(20,12,31)]
30 locate 2,4:print"PROGRAM : HIDEYUKI TAKAHASHI":color 5
40 int xx,yy,m1:locate 6,5:print"約５分程お待ち下さい":bgm1():m_tempo(56)
50 dim co(15)={0,53,45119,57,37693,1,19086,21264,27606,36062,48682,61306,
60 63420,47998,22590,1}:for i=0 to 15:sp_color(i,co(i)):next:vpage(0)
70 /* ----- ＳＰＲＩＴＥ ----------------------------------------
80 dim g1(500)={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
90 0,0,0,0,0,0,15,15,0,0,0,0,0,0,7,7,7,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
100 0,15,15,14,14,13,0,0,10,10,3,3,7,7,8,8,8,8,8,7,7,7,6,0,0,0,0,0,0,0,15,
110 15,14,14,13,13,12,12,5,8,9,10,2,3,3,8,9,9,9,7,3,3,1,8,8,8,7,7,6,0,0,0,0,
120 0,15,15,14,14,13,0,0,7,5,8,10,10,2,3,3,6,6,6,1,12,3,11,3,9,9,9,9,8,8,8,0,
130 0,0,0,15,15,0,0,0,0,0,0,6,6,6,6,6,11,11,10,7,1,3,3,3,3,7,6,0,0,0,0,0,
140 15,15,14,14,13,0,0,6,5,11,11,11,11,11,11,6,6,10,11,11,11,11,10,10,10,10,
150 10,9,9,8,15,15,14,14,13,13,12,12,5,11,5,5,10,11,11,11,11,11,11,7,7,9,9,9,
160 9,9,8,8,7,0,0,0,0,0,15,15,14,14,13,0,0,8,5,8,5,7,10,10,10,10,10,4,4,9,8,
170 7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,15,0,0,0,0,0,0,10,10,10,10,4,4,0,0,0,0,0,
180 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,8,8,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
190 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3}:str g5[256]="000000F88F00000000"
200 g5=g5+"0011F99F110000008FE3FAAFE3F800089F42FBBF24F980789FE7F77FE7F987899"
210 g5=g5+"AFA6FF6AFA998899F776AA677F998FFF7A96A969A7FFF566AA96A969AA665799A"
220 g5=g5+"AAEFFEAAA997099AAAF33FAAA9900788AF3223FA887000788FE4BEF8880000078"
230 g5=g5+"F3443F87000000000110000000":k=1:for j=0 to 14:for i=0 to 15
240 m1=val("&h"+mid$(g5,k,1)):fill(i*3,j*2,2+i*3,1+j*2,m1):k=k+1:next:next
250 k=200:for j=0 to 2:for i=0 to 2:get(i*16,j*16,15+i*16,15+j*16,buf)
260 sp_def(k,buf):k=k+1:next:next:for i=0 to 2
270 symbol(60+i,0,"DAMAGE",1,1,0,i,0):fill(108+i,i,113-i,12-i,9+i):next
280 for i=0 to 3:get(60+i*16,0,75+i*16,15,buf):sp_def(k,buf):k=k+1:next
290 for j=0 to 1:for i=0 to 2:fill(150+i+j*10,3-i,154-i+j*10,13+i,7+i*2):next
300 next:get(150,0,165,15,buf):sp_def(k,buf):fill(0,0,255,120,0):k=0
310 for j=0 to 12:f=1.6#:for i=0 to 31:fill(i*f,j*3,1+i*f,2+j*3,g1(k)):k=k+1
320 next:next:k=0:i=0:while k<>360:kk=k*pi()/180:s=sin(kk):c=cos(kk):x=-8
330 while x<>42:y=-26:while y<>26
340 pset((xx+x*s-y*c)*4/5+40,(yy+x*c+y*s)*4/5+80,point(8+x,8+y))
350 y=y+1:endwhile:x=x+1:endwhile
360 k=k+45:xx=xx+90:i=i+1:if i>3 then i=0:yy=yy+150:xx=0
370 ti=ti+1:locate 11,7:print"TIME :"8-ti:if k>350 then break
380 endwhile
390 k=0:for j=0 to 2:for i=0 to 2:get(10+i*16,70+j*16,25+i*16,85+j*16,buf)
400 bt():next:next:for j=0 to 2:for i=0 to 2
410 get(92+i*16,70+j*16,82+25+i*16,85+j*16,buf):bt():next:next:for j=0 to 2
420 for i=0 to 2:get(174+i*16,63+j*16,189+i*16,78+j*16,buf):bt():next:next
430 for j=0 to 2:for i=0 to 2:get(245+i*16,52+j*16,235+25+i*16,67+j*16,buf)
440 bt():next:next:for j=0 to 2:for i=0 to 2
450 get(22+i*16,162+j*16,37+i*16,177+j*16,buf):bt():next:next:for j=0 to 2
460 for i=0 to 2:get(84+i*16,162+j*16,99+i*16,177+j*16,buf):bt():next:next
470 for j=0 to 2:for i=0 to 2:get(147+i*16,170+j*16,162+i*16,185+j*16,buf)
480 bt():next:next:for j=0 to 2:for i=0 to 2
490 get(219+i*16,180+j*16,234+i*16,195+j*16,buf):bt():next:next
500 /* ----- メインプログラム ----------------------------------------
510 screen 0,0,1,1:window(0,0,1023,1023):f=2.65#:color 6:dim tt(10000)
520 dim ttt(10000),t1(900),t2(900),t3(900),t4(500):bgm3():ct():vpage(0)
530 int p,z,mx,my,sp,m2,po,st,kx1,ky1,kx2,ky2,k1,r=120,dd,i1,i2,tex,tey,ss
540 int tz1,tz2,mz,mix,miy,tix,tiy,tz,hy,ti1,ti2:sp_disp(1):sp_off()
550 str g2[256]="0111111111111101222222222222221133333333333331244444444444444"
560 g2=g2+"2225555555555223266666666666234377777777777344388888888888343266"
570 g2=g2+"66666666232255555555555222444444444444421333333333333112222222"
580 g2=g2+"222221011111111111110":str g3[256]="0999999999999909AAAAAAAAAAAA"
590 g3=g3+"90000077777000000000876666678000008765555567800007654444456700087"
600 g3=g3+"6555556780000087666667800000000777770000009AAAAAAAAAAAA9099999999"
610 g3=g3+"99999000000000000000000000000000000000000000000000000"
620 dim gg(700)={3,1,1,1,2,0,1,1,3,1,1,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,3,1,1,1,1,1,3,0,
630 2,0,3,2,0,0,0,0,2,0,2,0,1,2,0,0,0,0,2,0,0,0,1,3,3,3,0,0,0,2,0,3,1,3,
640 3,3,3,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,2,1,3,1,0,0,0,0,0,3,1,3,0,2,0,
650 0,0,1,1,1,3,0,0,3,1,1,1,1,1,1,3,1,1,2,2,0,0,0,0,3,0,0,0,0,2,3,1,1,1,3,0,
660 3,1,1,2,2,2,0,1,0,0,0,0,0,0,2,2,0,1,1,3,1,1,1,1,1,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,
670 0,2,3,1,1,1,1,0,1,1,1,1,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,3,
680 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,3,1,1,1,2,0,2,0,1,1,1,2,0,0,0,2,0,2,0,0,0,0,2,0,3,1,
690 2,0,2,1,1,1,1,2,0,2,0,0,0,2,3,0,0,0,0,0,0,2,0,2,3,1,1,3,1,1,1,1,2,0,2,
700 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,2,0,1,1,2,1,1,1,0,2,0,2,0,1,1,1,1,0,2,0,0,0,0,0,0,0,
710 0,1,0,1,1,1,0,3,3,3,3,3,1,1,1,0,1,1,0,1,0,0,2,2,0,0,1,0,0,1,1,1,0,2,3,1,
720 1,0,3,0,1,1,1,0,2,2,0,0,0,3,0,0,1,0,0,0,1,1,2,1,1,0,1,1,2,0,2,2,0,2,0,0,
730 0,0,0,2,0,2,2,0,2,0,3,1,3,0,3,1,1,2,0,1,0,2,0,2,0,0,0,0,3,1,1,0,2,0,2,0,
740 3,1,1,1,1,1,1,1,0,2,0,2,0,3}:color[0,hsv(0,15,31),hsv(120,15,31)]
750 color 5:locate 7,3:print"*** ＳＴＯＲＹ ***":contrast(15)
760 str mo3$[255]="私たち地球人は、次ぎなる居住地を求める為、スペースコロニ"
770 mo3$=mo3$+"ーの開発を進めていた。　　・・・しかし、正体不明の何者かに　"
780 mo3$=mo3$+"コロニーに爆弾を仕掛け、中に侵入してきたとの情報を受けた・・・"
790 kkk=0:k=1:for j=0 to 13:for i=0 to 14:m1=val("&h"+mid$(g2,k,1))
800 fill(i*5,j*3,4+i*5,2+j*3,m1):fill(100+j*f,i*6,102+j*f,5+i*6,m1)
810 color 6:m2=val("&h"+mid$(g3,k,1)):if m2>=4 then m2=m2+5
820 if kkk<179 then locate 0,5:print left$(mo3$,kkk):kkk=kkk+2
830 fill(i*2,100+j*f,1+i*2,102+j*f,m2):k=k+1:next:next:get(0,0,75,90,t1)
840 get(100,0,175,90,t2):put(138,0,138+75,90,t2):get(100,0,175,90,t3)
850 get(0,100,29,128,t4):fill(0,0,255,255,0):for i=0 to 350
860 pset(rnd()*255,rnd()*255,9+rnd()*4):next:get(0,0,255,255,tt):ct()
870 /* ----- ＴＩＴＬＥ作成 ----------------------------------------
880 cls:vpage(1):for i=0 to 5:symbol(15+i,22+i,"ＭＩＬＫＥＹ",3,3,0,6+i,0)
890 symbol(29+i,64+i,"ＦＯＲＣＥ",3,3,0,6+i,0):next:ii=0:for j=0 to 11
900 for i=0 to 31:fill(26+i*6,114+j*7,31+i*6,114+6+j*7,g1(ii)):ii=ii+1
910 next:next:for i=0 to 2
920 symbol(10+i,224,"1994 3/20  x68000 by HIDEYUKI TAKAHASHI",1,1,0,9+i,0)
930 next:get(0,0,255,255,ttt):wipe()
940 /* ----- ＴＩＴＬＥ表示 ----------------------------------------
950 cls:home(0,0,0):for i=0 to 15:palet(i,co(i)):next:put(0,0,255,255,ttt)
960 sp_off():bgm1():m_tempo(132)
970 color 6:locate 7,9:print"PUSH STRIG 1 KEY!":palet(15,hsv(120,30,14)):kk=0
980 color[0,1000,hsv(0,31,25)]:st=1:contrast(15):while strig(1)<>1:endwhile
990 m_stop():ct():cls:for i=0 to 4:palet(1+i,hsv(5,5,15+i*4)):ti1=0:dd=0
1000 palet(9+i,hsv(111,31,31-i*5)):next:for i=0 to 2:palet(6+i,hsv(10,31,15+i*4
))
1010 next:palet(14,hsv(25,15,22)):palet(15,hsv(25,15,28)):for i=0 to 2
1020 sp_move(50+i,5+i*16,0,209+i):next:for i=0 to 17:sp_move(60+i,45+i*7,0,212)
:next
1030 /* ----- ＭＡＰＤＡＴＡ読み込み ----------------------------------------
1040 vpage(0):cls:sp_off():bgm3():wipe():color[0,0,0]:color 6:locate 9,5
1050 print"ＳＴＡＧＥ  "st:color[0,hsv(120,10,31),hsv(0,25,31)]:contrast(15)
1060 for j=0 to 3:for i=0 to 3:put(i*256,j*256,255+i*256,255+j*256,tt):next
1070 next:color 5:str mo2$[255]="..Wait a moment..          You are free to g"
1080 mo2$=mo2$+"o or to stay. 「 ok!  I'll soon finish my busi ness! 」"
1090 kkk=0:for j=1 to 10:for i=2 to 12
1100 if gg(kk)=1 then put(i*76,10+j*91,75+i*76,100+j*91,t1)
1110 if gg(kk)=2 then put(i*76,10+j*91,75+i*76,100+j*91;t2)
1120 if gg(kk)=3 then put(i*76,10+j*91,75+i*76,100+j*91,t3)
1130 locate 7,7:print left$(mo2$,kkk):kkk=kkk+1
1140 kk=kk+1:next:next:ct():cls:vpage(1)
1150 if st=1 then kx1=220:ky1=505:kx2=839:ky2=300:ss=3
1160 if st=2 then kx1=553:ky1=292:kx2=870:ky2=882:ss=5
1170 if st=3 then kx1=870:ky1=700:kx2=172:ky2=883:ss=7
1180 if st=4 then kx1=235:ky1=880:kx2=935:ky2=882:ss=8
1190 put(kx1,ky1,kx1+29,ky1+28,t4):put(kx2,ky2,kx2+29,ky2+28,t4)
1200 p=18:spr():bgm2():mx=100:my=100:home(0,mx,my):sp=4:k1=0:ti2=99
1210 color[0,hsv(22,25,31),100]:locate 5,6:print"= ＧＡＭＥ　ＳＴＡＲＴ ="
1220 sp_on(50,77-dd):tim():contrast(15):for i=0 to 7000:next:cls:tim():i1=0
1230 i2=0:color 5:locate 21,1:print"SPEED : 1"
1240 /* ----- ＭＡＩＮ １ ----------------------------------------
1250 while k1<>2:ti1=ti1+1:if ti1>10 then { ti1=0:ti2=ti2-1:tim()
1260 m_assign(8,13):m_play(8) }
1270 if stick(1)=4 then p=p+9:if p>63 then p=0 :spr() else spr()
1280 if stick(1)=6 then p=p-9:if p<0 then p=63:spr() else spr()
1290 if strig(1)=1 then sp=sp+1:spe() :if sp>11 then sp=11
1300 if strig(1)=2 then sp=sp-1:spe() :if sp<4 then sp=4
1310 if p=0 then my=my+1+sp else if p=9 then mx=mx+sp:my=my+sp
1320 if p=18 then mx=mx+1+sp else if p=27 then mx=mx+sp:my=my-sp
1330 if p=36 then my=my-1-sp else if p=45 then mx=mx-sp:my=my-sp
1340 if p=54 then mx=mx-1-sp else if p=63 then mx=mx-sp:my=my+sp
1350 if mx<0 then mx=1023 else if mx>1023 then mx=0
1360 if my<0 then my=1023 else if my>1023 then my=0
1370 if i1=0 and mx+r<kx1+30 and mx+r>kx1-10 and my+r<ky1+30 and my+r>ky1-10 th
en {
```


★祝！大学合格。というわけで何かください…とは言いませんが，何か言ってやってください。(福岡市・波矢川星夢18才)……【影：「何か」一同：とくると思ったよ。影くん（さん）も進歩ないねー。影：そんなにぴったり声をそろえられちゃ，イヤ。】

```
1380 fill(kx1,ky1,kx1+29,ky1+28,0):k1=k1+1:i1=1:m_play(7) }
1390 if i2=0 and mx+r<kx2+30 and mx+r>kx2-10 and my+r<ky2+30 and my+r>ky2-10 th
en {
1400 fill(kx2,ky2,kx2+29,ky2+28,0):k1=k1+1:i2=1:m_play(7) }
1410 home(0,mx,my):po=point(mx+120,my+120):if po>0 and po<9 then da()
1420 endwhile
1430 locate 9,5:print"= MAKE WAR! =":locate 3,6:print"I don't know what's what.
":ct()
1440 td=0:mz=0:tex=20:tey=20:tiy=500:mix=500:k1=0:mx=120:my=185:sp_off(0,8):cls
1450 home(0,0,0):for i=0 to 3:put(0,i*256,255,255+i*256,tt):next:tim():contrast
(15)
1460 /* ----- M A I N  2 -----------------------------------------------------
1470 while 1:sp_move(11,tex,tey,200):sp_move(12,tex+16,tey,201)
1480 sp_move(13,tex+32,tey,202):sp_move(14,tex,tey+16,203)
1490 sp_move(15,tex+16,tey+16,204):sp_move(16,tex+32,tey+16,205)
1500 sp_move(0,mx+16,my,37):sp_move(1,mx,my+16,39):sp_move(2,mx+16,my+16,40)
1510 sp_move(3,mx+32,my+16,41):sp_move(4,mx+16,my+32,43)
1520 sp_move(10,mix,miy,213):sp_move(20,tix,tiy,213):sp_move(21,tix+10,tiy,213)
1530 if stick(1)=4 then mx=mx-9:if mx<0 then mx=0
1540 if stick(1)=6 then mx=mx+9:if mx>210 then mx=210
1550 if mz=0 and strig(1)=1 then mz=1:mix=mx+17:miy=my+16:m_assign(8,11):m_play
(8)
1560 if mz=1 then miy=miy-23:if miy<5 then miy=500:mz=0
1570 if tz1=0 then tex=tex+ss:if tex>210 then tz1=1
1580 if tz1=1 then tex=tex-ss:if tex<5   then tz1=0
1590 if tz2=0 then tey=tey+ss:if tey>140 then tz2=1
1600 if tz2=1 then tey=tey-ss:if tey<18  then tz2=0
1610 tiy=tiy+17:if tiy>255 then tix=tex+9:tiy=tey+7
1620 if mix<tex+27 and mix>tex+7 and miy<tey+15 and miy>tey-15 then atr()
1630 home(0,0,hy):hy=hy-9:if hy<0 then hy=1023 else ti1=ti1+1:if ti1>7 then ti1
=0:ti2=ti2-1:tim():m_assign(8,13):m_play(8)
1640 if tix<mx+35 and tix>mx-5 and tiy<my+35 and tiy>my+10 then tiy=500:da()
1650 endwhile
1660 /* ----- 敵のボスのダメージ ------------------------------------------
1670 func atr():mz=0:miy=500:td=td+1:m_assign(8,9):m_play(8):for i=0 to 2
1680 palet(0,hsv(0,31,17)):for j=0 to 50:next:palet(0,0):for j=0 to 50:next:nex
t
1690 if td>4 then { m_stop():m_assign(8,10):m_play(8):sp_off(10,21):locate 6,6
1700 print"= GOTO NEXT STAGE =":for i=0 to 2000:next:ct():st=st+1:if st=5 then
en()
1710 goto 1030 }
1720 endfunc
1730 func spr():k=0:for j=0 to 2:for i=0 to 2:sp_move(k,100+i*16,100+j*16,k+p)
1740 k=k+1:next:next:endfunc
1750 func da():m_assign(8,8):m_play(8):sp_off(77-dd):dd=dd+1:if dd>17 then ga()
1760 endfunc
1770 func ct():for i=0 to 15:contrast(15-i):for j=0 to 500:next:next:endfunc
1780 /* ----- B G M -----------------------------------------------------
1790 func bgm1():str A$[255],B$[255],C$[255]
1800 for i=1 to 8:m_alloc(i,1500):m_assign(i,i):next
1810 A$="d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+d+":m_trk(1,"@36v15o2l16q6|:255f")
1820 m_trk(1,"ffffffffffffff"+A$+"c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+"+A$+":|")
1830 A$="fg+a+<ccr>fg+a+<ccr>r4":m_trk(2,"|:255@4v10o4l16q8"+A$+A$+A$+"fg+")
1840 m_trk(2,"a+<c8ccr@12q4d+4e4@4>q8"+A$+A$+A$+"fg+a+<c8ccr@12q4d+4e4v10 ")
1850 m_trk(2,"o4l16q8frffg+f8<c8c>a+8g+8g1fgg+1g1frfrg+f8<c8c>a+8g+8g1fgg+1")
1860 m_trk(2,"a+1:|"):m_trk(3,"@15v5o5l8q8|:255c1c1c1c1:|")
1870 m_trk(4,"@36v14o2l8 q8|:255f1d+1c+1d+1:|"):A$="@47o1cro4@68cro1@47cco4"
1880 A$=A$+"o4@68cr":m_trk(5,"|:255v15l16q4"+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+"@47o1cr")
1890 m_trk(5,"o4@68cr@47o1cc@68o4cc"+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+"@47o1cccc@48ccccc04")
1900 m_trk(5,"@68cccco3@68cccc"+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+"@47o1cro4@68cr@47o1c")
1910 m_trk(5,"c@68o4cc"+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+"o1@47cccco4@68cco3cc:|")
1920 m_play(1,2,3,4,5):endfunc
1930 func bgm2():for i=1 to 15:m_alloc(i,1500):next:for i=1 to 8:m_assign(i,i):
next
1940 str a$[255],b$[255],c$[255],d$[255],e$[255]="cdd+fg2&g4&g8d+16c16c2&c4&c8"
1950 a$="o1v15@47cro3v13@68cro1v15@47cco3v13@68cr":b$="ccrccccrccccrccccrc>a-a-"
1960 b$=b$+"ra-a-a-ra-a-a-ra-a-a-ra-<":c$=">b-b-rb-b-b-rb-b-b-rb-b-b-rb-<ccr"
1970 c$=c$+"cccrccccrcccrc":d$="o1v15@47cro3v13@68cv15o1r@47ccco3v13@68c"
1980 m_trk(1,"|:250q8v10@10o3l16"+b$+b$+b$+c$+b$+""):m_trk(1,""+c$+b$+c$+":|")
1990 m_trk(2,"|:255q4v13l16"+a$+a$+a$+"o1@47cro3@68cro1@47cco3@68cc")
2000 m_trk(2,""+a$+a$+"o1@47l16v15cccc@48ccccco4@68v13cccco3v14ccco2c"+a$+" ")
2010 m_trk(2,""+a$+a$+a$+a$+a$+""):m_trk(2,""+a$+"v15o1@47cc@48ccco4@68cco3c")
2020 m_trk(2,"c"+a$+a$+a$+a$+a$+a$+""):m_trk(2,""+a$+"v15o1@47cc@48ccco4@68c")
2030 m_trk(2,"co3cc"+a$+d$+a$+d$+""):m_trk(2,""+a$+d$+a$+d$+":|")
2040 m_trk(3,"q4v9@14l16o4|:250cc>b-<ccc>b-<c:|"):m_trk(4,"q8v6@54  ")
2050 m_trk(4,"l16o6|:250c1c1c1c1c1c1:|"):a$="c1>a-1b-1<c1":m_trk(5,"|:250q8")
2060 m_trk(5,"v15@36l16o2c1>a-1<c1>a-1<"+a$+a$+a$+":|"):a$="cc>b-<cdd+d>b-<"
2070 m_trk(6,"|:250q1v11@12l16o6"+a$+a$+a$+a$+a$+a$+a$+""):b$="l16o6v10q8"
2080 b$=b$+"o5c4>b-4<cdd+4fdd+4&d+8g4&g4&grf2&f8dd+fgfc1r":m_trk(6,""+b$+" ")
2090 m_trk(6,""+b$+""):c$="cdd+dcdd+dcdd+fd+dcc":m_trk(6,""+c$+c$+c$+c$+":|")
2100 m_trk(7,"v14q8o2l25@52ceg<ceg<cegv13gv10gv7g"):m_trk(8,"v15q8o3l25@62ccc")
2110 m_trk(9,"v15q8o6l32@54c@47o2c>c"):m_trk(10,"v15q8o1l32@54@68crrcc")
2120 m_trk(11,"v15q2o6l32@54@15ccv14cv12cv10cv8c"):m_trk(12,"|:250v10q8o5  ")
2130 m_trk(12"@12l32"+e$+e$+"l16v11g2ggg+g8&ggrb-2g2f2ffgf4&fd+2g2g2ggg+g8&")
2140 m_trk(12"ggrb-2g2f2ffgf4&fd+2g2g2ggg+g8&ggra+2a+a+<c>g4&gl32fgfd+f4fgf")
2150 m_trk(12,"d+f4&f4d+1:|"):m_trk(13,"@15v12q8o4l16 c")
2160 m_trk(12,"d+f4&f4d+1:|"):m_play(1,2,3,4,5,6):m_tempo(128):endfunc
2170 func bgm3():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2180 m_trk(1,"@15o5l16q4v5|:250crccrcrcrcrccrcr:|"):m_trk(2,"|:250v12@10o3")
2190 m_trk(2,"l16q7crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcccrccc>g+rg+g+g+rg+g+g+rg+g+ ")
2200 m_trk(2,"g+rg+g+a+ra+a+a+ra+a+a+ra+a+a+ra+a+:|"):m_trk(3,"|:250q8v9  ")
2210 m_trk(3,"@12o4l16c1<c1>g+1a+1:|"):m_trk(6,"r16|:250q8v9@4o4l16c1<c1> ")
2220 m_trk(6,"g+1a+1:|"):m_trk(4,"|:250q8v13@39o2l16c1c1>g+1a+1:|")
2230 m_trk(5,"|:250q8@48l16o1v14crcrr4o1@48cccrr4cccr@48crcccccro3v13@47cc")
2240 m_trk(5,">@47cc:|"):m_play():m_tempo(132):endfunc
2250 func bt():sp_def(k,buf):k=k+1:endfunc
2260 /* ----- E N D I N G ---------------------------------------------------
2270 func en():bgm2():m_assign(6,12):m_tempo(72):m_play(1,2,3,4,5,6)
2280 color[0,0,hsv(17,31,31)]:sp_off():cls:home(0,0,0)
2290 str mo1$[255]="LOLG AND HOT BATTLE!!        PROGRAM  by HIDEYUKI TAKAHASHI"
2300 mo1$=mo1$+"        1994 3/20 for  x68000                 ...TANK YOU!..."
2310 color 5:locate 6,7:print"=  T H E  E N D  =":color 6:contrast(15)
2320 iii=0:k=0:i=0:while k<115 :iii=iii+1:if iii>17 and k<115 then { iii=0:k=k+
1
2330 locate 5,3:print left$(mo1$,k) }
2340 endwhile
2350 jj=0:iii=0:ii=0:mx=-5:my=255:while 1:ii=ii+1
2360 if ii<45 then ii=0:if iii<31 then iii=iii+1:color[0,hsv(0,31,iii),hsv(17,3
1,31-iii)]
2370 for j=0 to 2:for i=0 to 2:sp_move(i+j*3,mx+i*16,my+j*16,27+i+j*3):next
2380 next:home(0,0,jj):jj=jj-2:if jj<0 then jj=1023
2390 if my>-12 then mx=mx+2:my=my-3 else if my<=-12 then mx=500
2400 endwhile:endfunc
2410 func tim():color 7:locate 22,0:print"TIME :"ti2:if ti2<=0 then ga()
2420 endfunc
2430 func ga():bgm2():m_stop():m_assign(8,10):m_play(8):sp_off(0,8)
2440 color[0,hsv(22,25,31),hsv(0,31,31)]:color 6:locate 7,7
2450 print"G A M E   O V E R":for i=0 to 7000:next:ct():goto 940:endfunc
2460 func spe():color 5:locate 28,1:print sp-2:endfunc
```

評…Dr.が一番さまになっている（影）

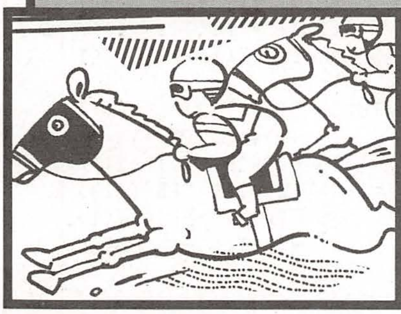


by 羅韻遥斗♨

★私は「英雄伝説III」を買いました。そのシナリオ性の良さと音楽に魅せられました。このゲームは買って損のないゲームだと思います。人として生きたい。そう思う今日このごろです。(静岡県榛原郡・**神魅羅綾奈16才**)……【**影：私も人として見られたい。**】

PC-E500用

ポケコンの中に競馬場がみえてくる



THE競馬2

（ザけいばツー）

はたらいたはらたいら

ものがたり

ベーマガを買うために500円(特別定価)を持って本屋に行ったのだが，あいにく売り切れだったので，あきらめて帰ろうとすると，競馬場があった。

遊びかた

画面に「PUSH ANY KEY」とでたら，「ON」以外のボタンを押します。すると，馬の名前，倍率，体調が表示されます。なお体調は「(＾＿＾)」が良好
「(・＿・)」が普通
「(／＿＼)」が不調です。

「ドコニカケル？」と聞かれたら，馬の番号（1～8）か連勝の組み合わせを入れます。例えば2－4に賭ける場合「24」と入れます。このときの倍率は2の倍率と4の倍率を足したものになります。賭け金を入れると「マダカケル？(Y/N)」と聞いてくるので，Y(Yes)かN(No)を入れます。Nと入れるとレース開始です。もし，賭けたものを取り消したいときは，「ドコニカケル？」と聞いているときに，その番号を入れます。

1着と2着がきまるとレースは終わりますが，同着と見えたときは，番号の小さい馬のほうが早く着いたとみなされます。

入力方法

オールBASICです。モードをお確かめのうえ，そのまま入力してください。

改　造

馬を増やすときは，90行目のRNDを増やして，630行目以降DATAをつくってください。つくりかたは，馬の名前を8頭ぶん入れたあと，倍率を入れてください。馬の強さは倍率と体調で自動的にきまります。

苦労した点

以前，「ポケコンダービー」というのを作ったが，倍率の低い馬が必ず勝っていたので，そのへんを変えて「THE競馬」をつくりました。

一部地域で好評だったので，連勝式を取り入れてこのゲームを作りました。プログラムの短縮には兄に協力してもらいました。

最後に

このゲームは元はPC-G805で作ったのですが，これではベーマガにだせないのでPC-E500に移植したものです。我が家には4台のポケコンがあります。ポケコンはいつでもどこでもできるので大変重宝しております。

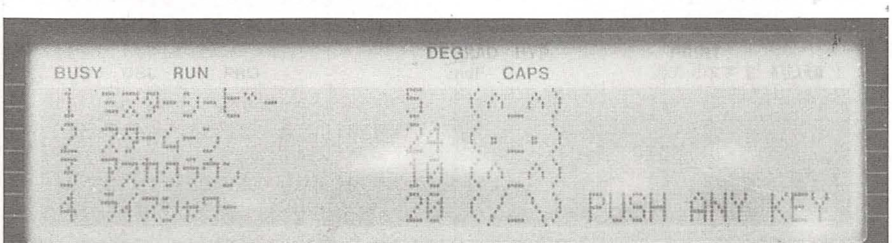
●参考
- BMダービー（ベーマガ93年12月号）
- 競馬ゲームブームがやってきた（ベーマガ93年12月号）

《第1表》変数表

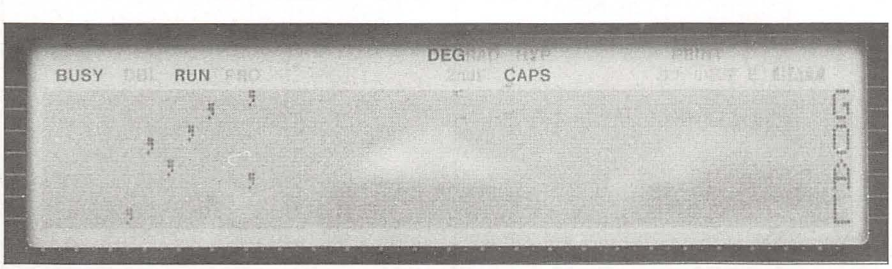
変数	内容
D$(1～78)	賭けたら1
C$(1～78)	賭けた金額
A$(0～7)	馬の体調
UN$(0～7)	馬の名前
B(0～7)	馬の倍率
R(0～7)	馬の強さ
K	所持金

《第2表》プログラムの流れ

行	内容
10～30	タイトル，初期設定
40～70	所持金表示
80～220	馬のデータ読み取り，表示
230～310	入力
320～520	レース，勝利判定
530～620	馬のデータ



▲《写真1》倍率と体調をよくみて賭ける馬をきめよう



▲《写真2》オタマジャクシのような馬が右のゴール目指して走ります

PC-E500

★マーティーで，BASICプログラムを打ち込むのに必要なソフトは何でしょう。(神奈川県綾瀬市・斉藤広行33才)……【編：マーティーの正体は32ビットパソコンFM TOWNSなのです。「F-BASIC 386」(CD-ROM)とキーボードがあればOKですが，文字が読みにくいのだ!!】

```
10:CLS :LOCATE 12,1:PRIN
   T "** THE ｹｲﾊﾞ 2 **":
   PRINT :PRINT "=======
   ====== PUSH ANY KEY =
   ============
20:IF INKEY$ THEN K=500:
   GOTO 30ELSE 20
30:RANDOMIZE :DIM UN$(7)
   ,B(7),A$(7),R(7),D(78
   ),C(78),Y(7),T(7)
40:CLS :PRINT :PRINT "ｼｮ
   ｼﾞｷﾝ:";K;CHR$ 241
50:IF K<1 PRINT "GAME OV
   ER":END
60:LOCATE 27,3:PRINT "PU
   SH ANY KEY":IF INKEY$
    LET Q=0:LOCATE 27,3:
   PRINT "PLEASE WAIT ":
   GOTO 80
70:GOTO 60
80:FOR Q=0TO 78:D(Q)=0:C
   (Q)=0:NEXT
90:X=RND 5:RESTORE 510+X
   *20:READ UN$(0),UN$(1
   ),UN$(2),UN$(3),UN$(4
   ),UN$(5),UN$(6),UN$(7
   )
100:RESTORE 520+X*20:REA
    D B(0),B(1),B(2),B(3
    ),B(4),B(5),B(6),B(7
    )
110:FOR Q=0TO 7
120:R(Q)=200-B(Q)
130:X=RND 3:IF X=1 LET A
    $(Q)="(^_^)":B(Q)=B(
    Q)-2:R(Q)=R(Q)+5+RND
     5
140:IF X=2 LET A$(Q)="(･
    _･)"
150:IF X=3 LET A$(Q)="("
    +CHR$ 238+"_"+CHR$ 2
    39+")":B(Q)=B(Q)+2:R
    (Q)=R(Q)-5-RND 5
160:NEXT :CLS :FOR Q=0TO
     3
170:WAIT 5:PRINT Q+1;UN$
    (Q):LOCATE 17,Q:PRIN
    T B(Q):LOCATE 21,Q:P
    RINT A$(Q):NEXT :LOC
    ATE 27,3:PRINT "PUSH
     ANY KEY"
180:IF INKEY$ CLS :GOTO
    190:ELSE 180
190:FOR Q=4TO 7
200:PRINT Q+1;UN$(Q):LOC
    ATE 17,Q-4:PRINT B(Q
    ):LOCATE 21,Q-4:PRIN
    T A$(Q):NEXT :LOCATE
     27,3:PRINT "PUSH AN
    Y KEY"
210:IF INKEY$ GOTO 220:E
    LSE 210
220:WAIT 0:CLS :PRINT "ｼ
    ｮｼﾞｷﾝ:";K;CHR$ 241:F
    OR U=0TO 3:LOCATE U*
    10,1:PRINT USING "
     #=##";U+1;B(U):NEXT
     :FOR U=4TO 7:LOCATE
     (U-4)*10,2:PRINT US
    ING "    #=##";U+1;B(
    U):NEXT
230:LOCATE 0,3:INPUT "ﾄﾞ
    ｺﾆｶｹﾙ?";Q
240:IF Q<1 OR Q>78 OR (Q
    >8 AND Q<12)+(Q>18 A
    ND Q<23)+(Q>28 AND Q
    <34)+(Q>38 AND Q<45)
    +(Q>48 AND Q<56)+(Q>
    58 AND Q<67)+(Q>68 A
    ND Q<78) GOTO 230
250:IF D(Q)=1 THEN WAIT
    60:LOCATE 0,3:PRINT
    "ﾄﾘｹｼﾏｼﾀ｡  ":WAIT 0:
    D(Q)=0:K=K+C(Q):GOTO
     220
260:D(Q)=1:LOCATE 0,3:IN
    PUT "ｲｸﾗｶｹﾙ?";C(Q):I
    F C(Q)<1 OR C(Q)>K G
    OTO 260
270:K=K-INT C(Q)
280:LOCATE 0,3:PRINT "ﾏﾀ
    ﾞｶｹﾙ?(Y/N)
290:IF K>1 IF INKEY$ ="Y
    "GOTO 220
300:IF INKEY$ ="N" GOTO
    320
310:GOTO 290
320:CLS :FOR S=0TO 3:LOC
    ATE 0,S:PRINT ";":NE
    XT :G$="GOAL":FOR S=
    0TO 3:LOCATE 39,S:PR
    INT MID$ (G$,S+1,1):
    NEXT :WAIT 50:LOCATE
     16,1:PRINT "SIGNAL=
    3"
330:LOCATE 23,1:PRINT "2
    ":LOCATE 23,1:PRINT
    "1":LOCATE 16,1:PRIN
    T "  GO!!  ":WAIT 0:
    LOCATE 18,1:PRINT "
       ":Q=0
340:FOR W=0 TO 3:I=W*2:L
    OCATE Y(I),W:PRINT "
     ":X=RND 220:IF X>R(
    I) GOTO 360
350:Y(I)=Y(I)+1
360:LOCATE Y(I+1),W:PRIN
    T " ":X=RND 220:IF X
    >R(I+1) GOTO 380
370:Y(I+1)=Y(I+1)+1
380:LOCATE Y(I),W:PRINT
    "'":LOCATE Y(I+1),W:
    PRINT ","
390:IF Y(I)=Y(I+1) THEN
    LOCATE Y(I),W:PRINT
    ";"
400:NEXT
410:FOR I=0 TO 7:IF Y(I)
    =39 LET Y(I)=0:Q=Q+1
    :T(Q)=I
420:NEXT
430:IF Q>1 GOTO 450
440:GOTO 340
450:CLS :PRINT "1ﾁｬｸ:";T
    (1)+1;UN$(T(1)):WAIT
     99:PRINT "2ﾁｬｸ:";T(
    2)+1;UN$(T(2))
460:IF D(T(1)+1)=1 THEN
    PRINT T(1)+1;" ";B(T
    (1));"*";C(T(1)+1):K
    =K+INT B(T(1))*C(T(1
    )+1)
470:IF T(1)<T(2) IF D((T
    (1)+1)*10+T(2)+1)=1
    THEN PRINT T(1)+1;"-
    ";T(2)+1;" ";B(T(1))
    +B(T(2));"*";C((T(1)
    +1)*10+T(2)+1):GOTO
    510
480:IF T(2)<T(1) IF D((T
    (2)+1)*10+T(1)+1)=1
    THEN PRINT T(2)+1;"-
    ";T(1)+1;" ";B(T(2))
    +B(T(1));"*";C((T(2)
    +1)*10+T(1)+1):GOTO
    520
490:WAIT 0:FOR Q=0TO 7
500:Y(Q)=0:T(Q)=0:NEXT :
    GOTO 40
510:K=K+INT (C((T(1)+1)*
    10+T(2)+1)*(B(T(1))+
    B(T(2)))):GOTO 490
520:K=K+INT (C((T(2)+1)*
    10+T(1)+1)*(B(T(2))+
    B(T(1)))):GOTO 490
530:DATA "ｱﾘｶﾞﾄｽ","ﾊｰﾔｲT
    OP","ｷｬﾗﾊﾞﾝKID","ﾊｲｾ
    ｲｺｰ","ｸﾞﾝｼﾞﾝｴｲﾄ","ｼｬ
    ﾄﾞｰﾗｲｻﾞｰ","ｵｸﾞﾗｷｬｯﾌﾟ
    ","ﾒｼﾞﾛﾏｯｸｲﾝ
540:DATA 29,5,47,7,14,9,
    6,7
550:DATA "ﾐｽﾀｰｼｰﾋﾞｰ","ｽﾀ
    ｰﾑｰﾝ","ｱｽｶｸﾗｳﾝ","ﾗｲｽ
    ｼｬﾜｰ","ｴｲｼﾝﾃﾈｼｰ","ﾀﾞ
    ﾝﾃﾞｨﾙｰﾄ","ｼﾔﾄｰｹﾞｲ","
    ﾌﾞﾗｯｸﾊﾞﾄｰ
560:DATA 7,24,12,18,11,1
    3,12,65
570:DATA "ｼｬｺｰｸﾞﾚｲﾄ","ｲﾀ
    ﾘｱﾝﾝｶﾗｰ","ｻｸﾗｾｶｲｵｰ",
    "ﾌﾞﾘｻﾞｰﾄﾞ","ｲｸﾉﾃﾞｨｸﾀ
    ｽ","ﾀｹﾃﾞｨｼﾞｭﾆｱ","ｱｲﾙ
    ﾄﾝｼﾝﾎﾞﾘ","ﾒﾛﾝﾊﾟﾜｰ
580:DATA 12,7,10,44,7,35
    ,13,14
590:DATA "ﾎﾟﾗﾛｲﾄﾞ","ｶﾌﾞﾘ
    ﾝﾝｸﾞ","ｼｭｱﾝｽ","ﾀﾞｲｽｱ
    ﾐﾊﾞ","ﾘｱｳｱ","ﾅｰｽﾎﾝﾀﾞ
    ｲｽ","ﾒﾙｿﾝﾆﾝｼﾞｬ","ﾀﾅﾓ
    ｸﾛｽ
600:DATA 10,21,44,12,7,1
    8,8,12
610:DATA "ｼﾉｻﾞｰﾜｰ","ｲﾓﾘｽ
    ﾀｰ","ﾊｰﾗｰﾀｲﾗｰ","ｻﾝﾀｸ
    ｹｰｺｰ","ｹﾞｽﾄｼｭﾀｲﾝ","ﾅ
    ｳｼｶ","ｹﾞｷｶﾞｽｷｰ","ﾁｬﾝ
    ｿﾌﾀｰ
620:DATA 25,30,6,12,20,1
    6,18,27
```


★ワープロ（U1501AI）の警告音で思わず「ドラえもんの歌」を作ってしまった。単純な音ながら，あまりの美しさに耳からウロコが落ちちまったわい。(東京都杉並区・しゃいな太嘉毘17才)……【編：ぜひ聞きたいですね。投稿お待ちしています。】

FM TOWNS(F-BASIC386V1.1L21)用

ザ ゲーム ミュージック プログラム

SUPER STREET FIGHTER II ~CAMMY~

(スーパー ストリート ファイター ~キャミイ~)

©CAPCOM

三木 章

内容

カプコンのスーパーストII(スパIIと略すのは好きじゃない)より〝CAMMY〟です。

プログラムについて

FM, PCMともに,はじめからBASICのCDに入っているものを使っています。音色の読み込み先が,〝A(ドライブ)〟となっていますが,そこは好きなように変えてください。よく使う音色データを,曲と同じディレクトリに入れておくといろいろ便利ですよ。

スーパーストIIといえば「Qサウンド」ですが,メインを端(サックスは左,ギターは右)に,エコーをそれぞれの逆のサイドで演奏させることによって,それらしくしてみましたがどうでしょうか。

AトラックとBトラックを,(3)―(4)はサックス,(5)―(6)はE.ギターとしていますが,(5)の最初の小節で両者が重なっている部分があるので,その部分だけサックスをピアノのところへ割り込ませています。また,(7)と(8)でもサックスとギターが重なっていますが,そこは両方とも1トラックずつで,サックスは左,ギターは右側で鳴らしています。

それとベースですが,(1)から(2)で本来なら2オクターブ下がっているのですが,そうすると音がおかしくなるので,1オクターブしか下げてません。

あと,原曲ではギターの音がうるさかったため,小さめに設定しています。

その他

スパIIXについて,ちょっと感想を。

このスパIIXというのは,いわゆる〝ストIIネオジオ化〟ということでしょう。スパIIに怒りゲージと超必殺技をつけた,という感じでした。しかも,その超必殺技も,そのキャラが持ってる他の技にちょっと手を加えた,というだけの代物。餓狼2,SPのオリジナル技(つまり他の技とグラフィックの異なる技)と比べるとなんか物足りない。弟も,「あれは,ないほうが良かった」と言っていました。

参考にしたもの

●「SUPER STREET FIGHTERII」のCD

GORRY先生より一言

メロディーがダラつき気味です。小学校のころ,たて笛で「タンギング」を習ったと思いますが,あの感覚がまず必要です。あとは強弱に乏しいことと,そもそも他のチャンネルの音色に負けてしまっていることも原因でしょう。

最後に「エコー」と書いていますが,この場合は「ディレイ」といいます。とくに区切りはないのですが,だいたい300ms以上遅れて小さい音量で追いかけるとエコー,そうでないものがディレイと考えておけばいいでしょう。

SUPER STREET FIGHTERII~CAMMY~のミュージック・プログラム・リスト

```
10 CD PAUSE:PLAY OFF:CLS:LOCATE 18,12:PRINT"ＳＵＰＥＲ ＳＴＲＥＥＴ ＦＩＧ
ＨＴＥＲ II"
20 LOCATE 33,14:PRINT"ＣＡＭＭＹ"
30 LOAD@"FM_3.FMB":DIM A%(23):VOICE COPY 108,A%
40 LOAD@"MT32FM.FMB":LOAD@"RYM_ALL5.PMB"
50 A%(13)=&H100:VOICE 63,A%
60 FOR A=0 TO 13:PART A,A:NEXT:DEFSTR A-N
70 :
80 :
90 :
100 A(0)="%L@8004V6L8Q9U40"
110 A(3)="F2&F8<B->D-E- F4G-F4.D-4 Q8E-2Q9E-.F.G- D-.B-.A-G-.F.G-"
120  A4="F4.G-16F16E-4.<B- >D-.F.Q8B-Q9B-.B.B- A-4.G-4.Q8F4 Q9F4G-A-4G-F"
130 A(4)=A4+"4"
140  A5="F2&F<B->D-E-F4G-F4.D-4 Q8E-2Q9E-.F.G- D-.B-.A-G-.F.G-"
150 A(5)="@63%R03Q9V7U40 "+A5
```

```
160  A6A="F4.G-16F16E-4.<B- >D-.F.Q8B-Q9B-.B.>D- "
170  A6B="@80%LV6Q8U40 B-4Q9B-Q8A-4Q9A-4Q8D- Q9D-4E-F4D-E-4"
180 A(6)=A6A+A6B
190  A7A="G-FE-D-4E-FQ8E-& E-E-2E-Q8D-Q8E- "
200  A7B="Q9E-FG->D-4<B->Q8D-Q9D-& D-Q8E-Q9E-2.&"
210 A(7)=A7A+A7B
220 A(8)="E-1< V6"
230 :
240 B(0)="%R@80O4V5L8Q9U-40"
250 B(3)="R32"+A(3)+"16.&"
260 B(4)="G-32"+A4+".."
270 B(5)="@63%LO3Q9U-40 R64"+A5+"16..&"
280  B6A="G-64F4.G-16F16E-4.<B- >D-.F.Q8B-Q9B-.B.>Q8D-16.."
290  B6B="%RV8 D-4Q9D-<Q8B4Q9B4B- F4G-A-4FG-A-"
300 B(6)=B6A+B6B
310 B(7)="B-A-G-F4G-A-F& FQ8E-2Q9E-FQ8G- Q9G-A-B-A-4G-FD-& D-Q8E-Q9E-2.&"
320 B(8)="E-1 @80%RO4V6Q8U-40"
330 :
340 C(0)="%C@1O4V5L8Q8U40"
350 C(1)="([B-.]B-.B-4B-A-4 B-.G-.E-4B-A-4)"
360  C2A="U20RG-16Q10F16R16Q8G-.G-.B-.E- RD-F.F16F.G-.A-"
370  C2B="RB-16G-16B-.<B-16>F.G-.B- A-.>D-.D-<A-.>D-.<A-V1U40"
380 C(2)=C2A+C2B
390  C3A="RQ10G-R16Q8G-.G-16RG-R16G- RFR16F.F16RFR16F "
400  C3B="RA-R16A-.A-16RA-R16A- RG-R16G-.G-16RG-R16G-"
410 C(3)=C3A+C3B
420 FOR Y=4 TO 6:C(Y)=C(3):NEXT
430   C5="@80%LV6F1 @1%CV1U40RFR16F.F16RFR16F "
440 C(5)=C5+C3B
450  C7A="RG-R16G-16A-.R.RB- R4B-RB-R16B-B-16R "
460  C7B="RB-R16B-16>D-.R.RD-& D-E-E-2."
470 C(7)=C7A+C7B
480 C(8)="]<RB-R4R>D-R4 RD-R4E-R4<A- R4A-R>D-4<A-4 B-4.A-&A-2 O4V5"
490 :
500 D(0)=C(0)+"U0"
510 D(1)="([G-.]G-.G-4G-F4 G-.E-.C-4G-F4)"
520  D2A="U-20RE-16Q10D-16R16Q8E-.E-.G-.C- R<B->D-.D-16D-.E-.F "
530  D2B="RG-16E-16G-.<G-16>D-.E-.E- (F.A-.F)V1U0"
540 D(2)=D2A+D2B
550 D(3)="(RE-R16E-.E-16RE-R16E- RD-R16D-.D-16RD-R16D-)"
560 FOR Y=4 TO 6:D(Y)=D(3):NEXT
570   D5="@80%RV5U-80 R32F2.... @1%CV1U0 RD-R16D-.D-16RD-R16D-"
580 D(5)=D5+"RE-R16E-.E-16RE-R16E- RD-R16D-.D-16RD-R16D-"
590  D7A="RE-R16E-16F.R.RG- R4G-RG-R16G-G-16R "
600  D7B="RG-R16G-16A-.R.RA-& A-B-B-2."
610 D(7)=D7A+D7B
620 D(8)="]RG-R4RA-R4 RB-R4CR4<F R4FRA-4F4 G-4.F&F2 O4V5"
630 :
640 E(0)=C(0)+"U-80"
650 E(1)="([E-.]E-.E-4E-D-4 E-.C-.<G-4>E-D-4)V1<"
660  E3A="(G-B-G-16B-.B-16B-16G-16B-G-16B-) "
670  E3B="G-BG-16B.B16B16G-16BG-16B G-B-G-16B-.B-16B-16G-16B-G-16B-"
680 E(3)=E3A+E3B
690 FOR Y=4 TO 6:E(Y)=E(3):NEXT
700 E7A="<A->B<A-16>B16>D-.<<B-.B-16B-16>E- R(<<B>>E-)<<B16>>E-E-16<B "
710 E7B="B>>E-<<B-16>>E-16F.<D-.D-16D-16>F& FG-G-2."
720 E(7)=E7A+E7B
730 E8A="]<E->E-<E-F4>F<FG-& G->G-<G-A->A-<A-4>D-"
740 E8B="R<A->D-<A->F4D-4 E-4.D-&D-2 O4V5"
750 E(8)=E8A+E8B
760 :
770 F(0)="%C@63O2V6L8Q8U-80"
780 F(1)="(E-2.[D-4 C-2.]D-4)"
790 F(2)="<[A-1 B-1 >]C-1 ]D-4.<B->D-.E-.D-["
800 F(3)="E-1["
810 F(5)="E-1 <B-1 >A-1 D-1"
820 F(6)=F(5)
830 F7A="Q7C-4.D-2E-& E-E-E-16E-E-16E-E-E-16E-16E- "
840 F7B="E-4.F2G-& G-G-G-16G-G-16G-G-G-16G-16G-"
850 F(7)=F7A+F7B
860 F8A="E-4.A-2G-& G-G-G-A-4FFD-& "
870 F8B="D-D-D-16D-D-16D-D-D-16D-16D- C-4.D-&D-2 O2V5Q8"
880 F(8)=F8A+F8B
890 :
900 G(0)="%C@9O2V5L8Q8U-80"
```


★よく，このOFコーナーで，ハガキが切りにくい，失敗したとか見かけて，どこかむずかしいんだと思っていたが，やってみると本当に切りにくかった。ベーマガおそるべし(何が)。(東京都西多摩郡・**クロシード22才**)……**【影：わかってくれてありがとう。】**

```
910 G(1)="(E-.B-.>E-4D-<A-4 >C-.(G-.E->C-.C-.D-<)"
920 G(2)="<(A-.A-.A-) (B-.B-.B-) ]>(C-.C-.C-) D-D-<A->A-F.G-.A-["
930 G3A="E->E-16D-16<E-E- E-.G-.E- <B-B-R16B-16B-B-.>F.D- "
940 G3B="<(A-)4A-.>C-16<A->C- (D-)4D-.E-.F"
950 G(3)=G3A+G3B
960 G(4)=G(3)
970 G5A="E-E-G-E-A-E-16B-E-16A- <B-B-R16B-16B-B-.>F.D- "
980 G5B="<(A-)4A-.>C-16<A->C- (D-)4D-.E-.F"
990 G(5)=G5A+G5B
1000 G(6)=G(3)
1010 G(7)="[<A->A-<A-B-4>B-<B->C-& (C-C-)4 C->C-<C->D-4>D-<D-E-& (E-E-)4"
1020 G8A="E->[E-]<E-F4>[F]<FG-& G->[G-]<G-<(A-)4>D- "
1030 G8B="RD-(D-D-)3 C-C-C-D-RD-D-D-O2V5"
1040 G(8)=G8A+G8B
1050 :
1060 H(0)="%R1@105V7L16Q8U0"
1070 H(1)="(R4(AAB8)3 (AAB8)4)L8"
1080 H(2)="RB(AB)3 (AB)4 RB(AB)3 BABAR2"
1090 H(3)="RB(AB)3 ((AB)4)3"
1100 FOR Y=4 TO 6:H(Y)=H(3):NEXT
1110 H(7)="(R1 R4(AB)3)"
1120 H(8)="R2..R R4ABABA R(BA)3R R2RBAB L16"
1130 :
1140 J(0)="%L1@102V6L4Q8U2000"
1150 J(1)="RCRC RCCC8C16C16 RCRC RCR16(C16)5>]]F16E16[[<"
1160 J(2)="(RCRC)3 RC8>]]A16F16[[<C8.C16 R8C8"
1170 J3="(RCRC)3RC"
1180 J(3)=J3+"R16C16R8C8C16C16"
1190 J(4)=J3+"R16C16R8C8>]]F16E16[[<"
1200 J(5)=J(3)
1210 J(6)=J3+"R16C16C8R16(C16)3"
1220 J(7)="(L16 R8CC>]]C8[[<R4C8CCR8 L8 R4CR4.CC16C16)"
1230 J(8)="L16R8CC>]]C8[[<R4C8CCR8 (R4C8R4.C8R8) R8C8C8R4CC>]]FFDD[[<L4"
1240 :
1250 K(0)="%R1@101V6L4Q8U1000"
1260 K(1)="CCCC CCC8C16C16R CCCC CCCR"
1270 K(2)="(CCCC)3 (C16C8C16)C8C8R8C8"
1280 K3="(CCCC)3 CC"
1290 K(3)=K3+"CC"
1300 K(4)=K(3)
1310 K(5)=K3+"CR"
1320 K(6)=K(3)
1330 K(7)="(CR8C8R4.C8 R8CC8C8.C16R)"
1340 K(8)="CR8C8R4.C8 R8CC8C8.C16R8C8 R8CR8C8C8R4 CR8C8"
1350 :
1360 L(0)="%C@106V7L16Q8U-3500"
1370 L(1)="(E4R2. R1)L8"
1380 L(2)="E4R2. R1 E4R2. R2E.E.E"
1390 L(3)="E4R2. (R1)R1"
1400 FOR Y=4 TO 6:L(Y)=L(3):NEXT
1410 L(7)="(ER4ER4.E R1)"
1420 L(8)="ER4ER4.E R2.RE RR2.E ER4ERR4"
1430 :
1440 M(0)="%C@1003V4L8Q7U0"
1450 FOR Y=1 TO 8:M(Y)=G(Y):NEXT
1460 M(8)=G(8)+"O3V4"
1470 :
1480 N(0)="%C@305V1L1Q8U-40 "
1490 N(1)="E-2.D-4 C-2.D-4 E-2.D-4 C-2.D-4"
1500 N(2)="<A- B- ]>C- D-"
1510 N(3)="F F E- D-"
1520 N(4)="F D- A- F"
1530 N(5)="%L2F F E- D-"
1540 N(6)="F D- %CB- D-"
1550 N(7)="G-2..E-8& E- E-2..&D-8& D-8E-2.."
1560 N(8)="E- ["
1570 :
30000 PLAY "T142R4"
30010 FOR X=T TO 8
30020 PLAY A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F(X), G(X),H(X),J(X),K(X),L(X),M(X),N(
X)
30030 NEXT
30040 T=1:GOTO 30010
```

★みんな!! 愛読者カードのプレゼント応募欄がせまいと思わないか!!!(群馬県群馬郡・氷雲零16才)……【つぐ美:思う人、手をあげて。一同:シーン。つぐ美:だれも思わないようですよ。影:プレゼント商品が少ないと思うけど。一同:ど——ひゃ——。】

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

PC-8801mKII SR以降＋サウンドボードII
＋ぴっける君用

メガドライブ版
ぷよぷよ
~MEMORIES OF PUYOPUYO~ ©SEGA/COMPILE

名東高校コンピュータ部

内容

メガドライブ版「ぷよぷよ」のスケルトンT～ウィッチーデモBGMですが魔導物語で使われていた曲でもあります。でも98版「ぷよ」では何とイントロの部分しか入っていません。まあもっともゲーム中のデモではイントロの部分さえ全部流れないので，不必要だと言われればそれまでですが……。

使いかた

ぴっける君を立ちあげ，普通に打ちこんでRUN。

プログラムについて

雰囲気を似せるように気を使いました。個々の音色はあまり似てませんねえ。とくにベースの音色は全然ちがう音色になってしまっています。メインの音色を何とか似せようとがんばったけど，力及ばず。

あとサブの音ですが，左のほうを若干大きくして左右に振りわけています。これはメガドライブ版に合わせたためです。

それからミスティ・ブルー版のPCMを使用していますが，スキームのPCMを使用している人は40010，40020行の16のタムの音色をスキームのそれに合わせてください。PCMをもっていない人は53010，53020行の@16をとれば聴けます。別にとらなくても聴けますけど。

ところで

あのう，'93年11月号のX68000用悪魔城ドラキュラのBGMのプログラムが尻切れとんぼで終わっちゃっているみたいなんですけど一向にでばぐに出ませんねえ。12月号のスピンディジーのときはちゃんと出ていましたが……。ひょっとしてあれで全部なのかな。

編集部：遅れてすみません4月号に「で・ば・ぐ」としてヌケ部分を掲載しています。

◎参考にしたもの

●MD版「ぷよぷよ」©SEGA／COMPILE 1992

●「ALL ABOUT ぷよぷよ」に掲載されている楽譜　電波新聞社

GORRY先生より一言

いちおうPCMは使用されていますが，なくてもなんとかなります。あまり目立った使いかたはされていませんので。

そういえば…当方では98DO＋でチェックをしているのですが，これの88モード時のOPNAは，98モードのときはPC-9801-86（新音源ボード）とFM部コンパチになるようです。

ぷよぷよ～MEMORIES OF PUYOPUYO～のミュージック・プログラム・リスト

```
5 '      save "MOPUYO.MUS"
7 '
10 '   PUYO PUYO     (c)SEGA/COMPILE
15 '
20 '     MEMORIES OF PUYOPUYO
30 '
40 '        Program : MEITO HIGH SCHOOL COMPUTER CLUB
50 '
100 CONSOLE ,,0
300 DEFSTR A-Z
500 CMD INIT(L)
1000 '
1010 CMD VSET (1,
1020 '    AF  OM
1030 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1040 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW   BASS
1050 DATA 31,  3,  6, 26,  2, 27,  1,  7,  0,  0,
1060 DATA 31, 18,  0, 26,  2, 39,  1,  3,  0,  0,
1070 DATA 31,  9,  0, 26,  1, 24,  1,  0,  0,  0,
1080 DATA 31,  6,  0, 26, 15,  0,  2,  1,  0,  0)
1090 '
1100 '
1110 CMD VSET (2,
1120 '    AF  OM
```


★X68Kユーザーのみなさん!!「ぷよ」は買いましたか？　買った人はアンケート葉書を送るように。そしたら，くまちゃんから，裏技情報が送られてくるよ。(神奈川県海老名市・さぬが英一26才)……【影：くまちゃん，私にもくださいな。よろしく――っぴ――。】

```
1130 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1140 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW  MAIN
1150 DATA 20, 10,  1,  8,  0, 25,  2,  2,  3,  0,
1160 DATA 23, 16,  0,  8,  1, 24,  0,  2, -7,  0,
1170 DATA 17, 14,  0,  8,  0, 44,  0,  2,  3,  0,
1180 DATA 15, 12,  7,  8,  1,  0,  1,  4, -7,  0)
1190 '
1200 '
1210 CMD VSET (3,
1220 '     AF  OM
1230 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1240 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW  SUB
1250 DATA 26,  2,  0, 29, 12, 35,  1,  8,  3,  0,
1260 DATA 28, 13,  0, 29, 12,  4,  2,  4,  3,  0,
1270 DATA 26,  2,  0, 29, 12, 37,  1,  8,  7,  0,
1280 DATA 28, 13,  0, 29, 12,  1,  2,  4,  7,  0)
1290 '
1300 '
1310 CMD VSET (4,
1320 '     AF  OM
1330 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1340 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT  AMS SW   FLUTE
1350 DATA 14,  2,  1,  0,  4, 42,  0,  4,  0,  0,
1360 DATA 14,  2,  1,  6,  2,  0,  0,  4,  0,  0,
1370 DATA 14,  2,  0,  0,  4, 38,  0,  4,  0,  0,
1380 DATA 14,  3,  0,  6,  2,  0,  0,  4,  0,  0)
1390 '
2190 '
3000 ' TEMPO
5000 CMD TEMPO(128)
10000 '  MAIN
10010 CMD 1,"H5 V13 @4 L16 O4 P3 @M @{
10020 CMD 1,"|:@4O4Q8 C1 D1 E2.^8 DE D1 C1 D1 E2.^8DE D1
10030 CMD 1,"@2Q8¯1> C8.<B^8E8^2^ 4.EE>C8C8<B8G8 A4^8DD^4^8 GA G8.E^8D8^2
10040 CMD 1,">C8.<B^8E8^2^ 4.EE>C8C8<B8G8 A2.^8 B>C <B8.G^8>D8^8D8C8<B8
10050 CMD 1,"A4.>C4.E4 D8.<B^8G8^4>D4 C4^8<A8>E8E8D8C8 D2C4<B4 A4.>C4.E4
10060 CMD 1,"D8.<B^8G8^4>D4 C4^8<A8>E8E8D8C8/D2G4F4_1:|D2G4F4
10070 CMD 1,"|:L8R<B>CG <B>CGD R8C4.^2 R<B>CG <B>CGD RC4.^2 R<B>CG <B>CGD
10080 CMD 1,"RC4.^2 D2^8<GB>D L16D8<FA+>DFA+8^2:| _1
10090 CMD 1,"@}
11000 '  MAIN ECHO
11010 CMD 2,"H0 R16. V11 @4 L8 O5 P3 @M @S1
12000 '  SUB LEFT
12010 CMD 3,"H5 V11 @4 L16 O3 P1 @M @{
12020 CMD 3,"|:@4Q8O3 A1 B1 >C2.^8<B>C< B1 A1 B1 >C2.^8<B>C <B1 A1
12030 CMD 3,"B1 >C2.^8<B>C< B1 A1 B1 >C2.^8<B>C <B1
12040 CMD 3,"@3 |:4A>A<AA:||:4B>B<BB:|>|:4C>C<CC:||:4D>D<DD:|<
12050 CMD 3,"|:4A>A<AA:||:4B>B<BB:|>|:4C>C<CC:|
12060 CMD 3," /D<GAB>CDEFGDEFGAB>C< :| D<GAB>CDEFGDEFGAB>C<
12070 CMD 3,"|:|:3|:3CEA>C<:| CE<B>D/GBA>C< |:3CFA>C<:|:|
12080 CMD 3,"GBCE |:3A>C<CF:||:4DGB>D<:| |:FA+>DF<:|
12090 CMD 3," A+F>D<A+ >FDFA+<:|
12100 CMD 3,"@}
13000 '  SUB RIGHT
13010 CMD 4,"H0 V10 @4 L16 O3 P2 R32. @M @S3
14000 '  BASS
14010 CMD 5,"H4 V11 @1 L16 O3 P3 @M @{
14020 CMD 5,"|:|:4|:8A8>AA<:||:4F8>FF<:||:4G8>GG<:|:|
14030 CMD 5,"|:4|:4F8>FF<:||:4G8>GG<:|:|:|
14040 CMD 5,"|:|:A2.R8G8/R8F4.^2:| R8F4.^2 A2.R8G8 R8F4.^2
14050 CMD 5,"|:G8>G8<G8>G8<:||:A+8>A+8<A+8>A+8<:|:|
14060 CMD 5,"@}
15000 '  BASS ECHO
15010 CMD 6,"H0 V09 @1 L16 O3 P3 R16. @M @S5
40000 '  PCM
40010 CMD MSET(H,"P2@16EP3")
40020 CMD MSET(L,"@16 C ")
41000 '  TOM
41010 CMD 10,"V4 L16 P3 O8 @M
41020 CMD 10,"|:|:7 R1:| RhRh RRhl RRRL8 lL16RRR |:16 R1:|:| |:|:8 R1 :|:|
50000 '  HI-HAT
50010 CMD 11,"V01 @4 L16 P3 @M
50020 CMD 11,"|:96CCC8:||:32CCC8:|
51000 '  BASS & SNARE
51010 CMD MSET(B,"@1C")
51020 CMD MSET(S,"@2C")
51030 CMD MSET(H,"P2@5CP3")
51040 CMD MSET(L,"@5C")
52000 '
52010 CMD 12,"V26 L4 P3 @M
52020 CMD 12,"|:|:3 bsbs:| bsbs8s16s16 |:3 bsbs:|
52030 CMD 12,"L16sRsR ssRR sssR8s ss L4 |:15 bsbs:|
52040 CMD 12,"bsbL16ssssL4:| |:b2.^8b8^8 b8^2 s8s16s16
52050 CMD 12,"b2.^8b8^8 b8^2L16ssssL4 b2.^8b8^8b8^2s8s16s16
52060 CMD 12,"bsbs bsbL16ssssL4:|
53000 '
53010 'CMD 13,"V26 L16 P3 @M
53020 'CMD 13,"|:|:7 R1:| RhRh RRhl RRRL8 lRRR |:16 R1:|:| |:|:8 R1 :|:|
60000 CMD PLAY()
```


★やんま先生のご勇退には寂しさもありますが，これからもずっと，先生を応援していきたいと思います。今まで本当に，楽しい記事をありがとうございました。(宮城県宮城郡・**全国1000万やんまファンの一員国士17才**)……**【やんま：やんま，カンゲキ〜〜。】**

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

PC-9801シリーズ互換機＋サウンドボード用

ぷよぷよ

～BRAVE OF PUYOPUYO～ ©SEGA/COMPILE

鈴木　明宏

はじめに

1年ぶりに投稿します。なぜ，今まで投稿しなかった（投稿できなかった）かと言うと……話せば長くなるのでやめましょう。

内　容

と言うことで，ぷよぷよの曲です。どこで流れるBGMかと言うと，ぞう大魔王からルルーのデモで流れているBGMです。ぷよぷよの曲の中で一番好きな曲です。ちなみに原曲はアーケード（メガドラ）版です。

プログラム

はっきり言って音色を作るのに苦労しました。とくにDーギター……。Dーギターの音については今だに自信がありません。もう一つのメロディーで使っているグラスベルのような音も自信がありません。そのかわり，ベースの音は自分でも良いできだと思います。

しかし，5chは手抜きだったりします(書いてるうちに絶対載らないような気がしてきた)。

さいごに

最近になってやっと5連鎖が組めるようになった(人間相手のときだけ)。コンピュータ相手だと組めない。

春休みが終わったら，またしばらく投稿できないような気がする。

◎参考にしたもの

- ●FM音源音色ライブラリー
- ●オール・アバウト・ぷよぷよ
- ●メガドラ版ぷよぷよのサウンド・テスト
- ●日本語入力ガイド
- ●昔のベーマガ

GORRY先生より一言

ちょっと音量が大きいようです。外付けFM音源ボードの一部では音割れする可能性がありますので注意。

5のような音色は，どちらかというとピアノやギター（これが同一系というのも何ですが）のシンセ系の音色になります。マルチプルの比が3：1なのが特徴です。単純に組み合わせると256とおりのパターンがありますが，よく使うのはせいぜい12～13パターンです。いろいろ調べてみましょう。

ぷよぷよ～BRAVE OF PUYOPUYO～のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 '
1010 '         ぷ よ ぷ よ
1020 '
1030 '~ BRAVE OF PUYOPUYO ~
1040 '
1050 '    (c)SEGA/COMPILE
1060 '
1070 'Programed By A.Suzuki
1080 '
1090 '
1100 CLEAR ,&H8E00:PLAY ALLOC 9999,9999,9999,9999,9999,9999
1110 '************************************************************ Voice set
1120 DIM DAMY%(4,9):VOICE 0,DAMY%
1130 DIM A%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 1,A%
1140 DIM B%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 2,B%
1150 DIM C%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ C%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 3,C%
1160 DIM D%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ D%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 4,D%
1170 DIM E%(4,9):FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ E%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 5,E%
1180 '
1190 '──────────────────────────────────────── @1  Bass Drum
1200 DATA 2,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA  0,  3, 31,  7,  0, 92, 0, 2, 0, 0
1220 DATA  0,  3, 31,  7,  0, 87, 0,10, 0, 0
1230 DATA  0, 15, 31,  7,  0,113, 0, 0, 0, 0
1240 DATA  0, 15, 31,  6,  0,127, 0, 0, 0, 0
1250 '──────────────────────────────────────── @2  Snare Drum
1260 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1270 DATA  0, 11, 30,  7, 14,122, 0, 2, 0, 0
1280 DATA  0, 16, 16,  6,  6,127, 0, 0, 0, 0
1290 DATA  0, 11, 21,  7,  1,120, 0, 0, 0, 0
1300 DATA  0, 16, 16,  6, 10,127, 0, 0, 0, 0
1310 '──────────────────────────────────────── @3  Bass
1320 DATA 58,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1330 DATA  0, 13, 31,  9, 13,100, 2, 6, 7, 0
1340 DATA  0, 17, 27,  9, 13,102, 0, 2, 7, 0
1350 DATA  0, 21, 27,  9, 13,109, 0, 1, 3, 0
1360 DATA  0, 21, 28,  9, 13,127, 0, 2, 0, 0
```


★よく「OFに気付かなかった」という人がいるが，私は今までOF以外のコーナーに気付かなかった。(東京都八王子市・山田秀郎20才)……【影：今日の夜一杯やりましょうよ。Dr.D：編くんこの原稿…。影：Dr.ったら。Dr.D：影くんいたの。気付かんかった。】

```
1370 '────────────────────────────────────────── @4  Distortion Guitar
1380 DATA 56,15,0,0,0,0,0,0,0,0
1390 DATA  0,  0, 30, 12, 14,105, 0, 9, 7, 0
1400 DATA 13, 21, 30, 10, 13,103, 0, 6, 1, 0
1410 DATA 11,  0, 30, 12, 14,102, 0, 4, 7, 0
1420 DATA  0, 21, 30, 10, 13,127, 0, 8, 3, 0
1430 '────────────────────────────────────────── @5  ?
1440 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0              :'グラスベルのようなシンセベルの
1450 DATA  2, 20, 31, 12, 11, 94, 2,12, 5, 0 :'ような・・・?
1460 DATA  0, 22, 30,  5, 10,100, 0, 4, 0, 0 :'はっきり言って自分でもわからな
1470 DATA  1, 28, 31,  2, 10, 95, 0, 1, 0, 0 :'い(無責任な・・・)。
1480 DATA  1, 23, 24,  8, 12,100, 0, 1, 0, 0
1490 '********************************************************** MML set
1500 A$="T99O4L16MB@4@V113"
1510 A1$="CE-GFRG8E-8F8DE-8C8"
1520 A1$=A1$+A1$+A1$+"CE-GFRG8E-E-4D4"
1530 A2$=">CDE-CRD8E-FRE-<B-^4"
1540 '
1550 A$(1)="@0@5@V112 CR<B->CR<B->CR<B->CR<B->C8<B-8 B->CDE-CDE-B-RA-8GFE-D8"
1560 A$(2)="E-RDCRE-8DCRE-DC4 D2E-4D4^8"
1570 A$(3)="E-DC<B->CDE-R8E-DC<B->C DE-R8E-DC<B->CDE-FGA-B-A-"
1580 A$(4)="GFE-2.. GFC4< @V115 G2^4 @0@4@V113"
1590 A$(5)="B->E-B-DE-B-<B->E-B-DE-B-<B->E- B-DE-B-<B->E-B-DE-B-<B->E-B-DE-B-"
1600 A$(6)="DE-A-DE-B-DE-A-DE-B-DE-A-D E-B-A-GA-FE-FE-DDCR8<B-8"
1610 A$(7)=A2$+A2$
1620 A$(8)=">FE-F4E-DE-8^16DCD8^16 C2<B2>"
1630 '
1640 B$="MBO3L16@3@V112"
1650 B1$="C8CCRCC8C8CCRCC8 <B-8B-B-RB-B-8B-8B-B-RB-B-8"
1660 B2$="A-8A-A-RA-A-8A-8A-A-RA-A-8 G8GGRGG8G8GGRGG8>"
1670 B3$=B1$+B2$
1680 '
1690 B$(1)=B1$
1700 B$(2)=B2$
1710 B$(3)=B1$
1720 B$(4)=B2$
1730 B$(5)=B1$
1740 B$(6)=B2$
1750 B$(7)=B1$
1760 B$(8)=B2$
1770 '
1780 C$="MBO2@1"
1790 C1$="A4>@2E8<@1A16A16 R4 >@2E8<@1A16A16"
1800 C1$=C1$+C1$+C1$+C1$
1810 '
1820 C$(1)=C1$
1830 C$(3)=C1$
1840 C$(5)=C1$
1850 C$(7)=C1$
1860 '
1870 D$="MBO4L1V13Q8"
1880 D1$="CDE-F2G2L8Q4*"
1890 '
1900 D$(1)="CC16E-16G16R16E-GE-CG B-B-16D16F16R16DFDB-F"
1910 D$(2)="<A-A-16>C16E-16R16CE-C<A-E- GG16B16>D16R16<B>D<BGD>"
1920 D$(3)=D$(1)
1930 D$(4)=D$(2)
1940 D$(5)=D$(1)
1950 D$(6)=D$(2)
1960 D$(7)=D$(1)
1970 D$(8)=D$(2)
1980 '
1990 E$="MBO3L1V13Q8"          :'5chは、はっきり言って手抜きです。
2000 E1$="AB->CD2E-2V12L8Q4*"
2010 '
2020 E$(1)="R1R1"
2030 E$(2)=D$(1)
2040 E$(3)="R1R1"
2050 E$(4)=D$(1)
2060 E$(5)="R1R1"
2070 E$(6)=D$(1)
2080 E$(7)="R1R1"
2090 E$(8)=D$(1)
2100 '
2110 F$="MBY7,156 Y6,7 L16 M350"
2120 F1$="S0@WS0@WS0@WS0@W @W4 S0@WS0@WS0@WS0@W @W4"
2130 F1$=F1$+F1$+F1$+F1$
2140 '
2150 F$(1)=F1$
2160 F$(3)=F1$
2170 F$(5)=F1$
2180 F$(7)=F1$
2190 '
2200 VOICE LFO 4,2,1,2500,127,0,7
2210 VOICE LFO 5,2,1,2500,127,0,7
2220 '************************************************************ Play
2230 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
2240 PLAY A1$,B3$,C1$,D1$,E1$,F1$
2250 FOR I=1 TO 8
2260 PLAY A$(I),B$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I)
2270 NEXT I
2280 IF STATUS PLAY(0)<=1326 THEN 2250 ELSE 2280
2290 PRINT STATUS PLAY(0)
2300 '
2310 '音量のバランスが悪いと思う人は、調整を行って下さい。
2320 'ドラムスの音量は変えられないので、ドラムスの音量を基本として、
2330 'メロディーの音量を変えるといいです。
```

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

影：みなさん，ゴールデン・ウィークはいかがでしたか？　楽しい思い出ができましたか？　なになに，ベーマガに投稿するためにプログラムを組んでいたって？えらい！さすがベーマガ読者諸君はちがう。

Dr.D：それはそうと，最近またプログラム・コーナーの人気が高まってきているんじゃよ。投稿プログラムのレベルもあがってきているんじゃないかな？

編：ええ，最近傑作が多くてチェックするほうも大変ですよ。テクニックが上達したという以外に，アイデア的にも優れた作品が目につきますね。

Dr.D：ほほう。それでは，その優秀作の中から今月のベスト・プログラマーの選考に入ろうか。

一同：がやがやがやがや。

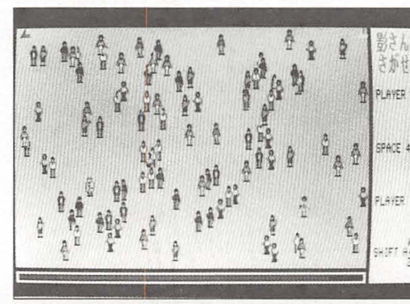
Dr.D：今月は意見がまとまらないようじゃな。ワシは，ゲームとしてもまとまっていて，アクションだが，パズル的要素も盛り込まれていたMSX用「RABBIT」（伊藤直輝くん作）を推したい！

編：私は，同じMSXの「DRIFT RACER」（吉川忠彦くん作）を推したいですね。

影：やっぱり，バリバリのシューティング・ゲーム PC－8801mk II SR用「SHOOT IT‼」（佐藤裕康くん作）でしょう。ボスの動きに感動しました。

つぐ美：PC-8801mkIISR用「影さんをさがせ！」（NAKくん作）は，あれだけのグラフィックを使っているのにリストも短めでしたし，ゲームとしてはすんごく楽しめたと思うんですけど…。

Dr.D：というわけで，今月は編集部の頭を悩ませる秀作ぞろいでした。



▲PC-8801mkIISR用「影さんをさがせ！」

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●MSX用『ふわふわ』／大塚英雅
- ●MSX用『とぶよたこいか』／長谷川　誠
- ●MSX2用『マウスでエアホッケー』／ツツガムシ建康法
- ●PC-8801mkIISR以降用『じゃんけんまー』／DUD
- ●PC-8801mkIISR以降用『アーバンチャンピオン』／竹淵龍彦
- ●PC-9801シリーズ互換機用『何日生きている？』／市川健太郎
- ●PC-9801シリーズ互換機用『HUNTERS IN THE DUNGEON』／中村高電研部会計
- ●PC-9801シリーズ互換機用『ふーちゃん』／苗木孝修
- ●PC-8801mkIISR以降用『ファイナルファンタジーV～メイン・テーマ～』／豊田雅紀

投稿ありがとう

井上貞輝／槇田一弘／橋本幸二／海部二郎／伊藤直輝／長谷川誠／北川　航／木村諒祐／寺井　章／吉川忠彦／大塚英雅／佐藤貴行／菊地福太郎／ホラえもん／勝野大樹／H.H.S.P.C.C.／見上洋平／渡辺浩安／中村　誕／浜名文男／定岡秋暢／宗像栄敬／桂　憲紘／大手　肇／川中雅春／木下幹彦／白井英甲／広島憲弘／水上三郎／千葉篤志／東田丈直／竜二／船岡徹作／編集部員／鎌田秀秋／石浜政志／青木昇太／仲田貞徳／豊明正春／城島政克／松本翔平／加藤尚史／金沢篤磨／綾城賢一／野中宗司／山田匡士／工藤昌樹／武藤鷹橋／倉崎智己／やまもとひょうた／石田隆宏／桜井美男／後藤久悦／はたらいたはらたいら／石山正雄／割り箸／大道亨次／城　克典／JAPAN TYATYATYA SOFT／伊東総一朗／小田島　昭／藤沢早雄／真中勇気／小平のライオン／H.D.D.SOFT／大池五郎／草川弘久／辻本善好／河埜修治／ファランツ／久本邦茂／和田三男／細川清秀／園山貞喜／大ちゃん／柳　勇孝／小石彰二／OOYAGI／原島数作／高橋ロジテック／ジャーマン小境／高橋一郎／沢花良作／藤　勝也／松下譲太／多田義一／三上秀矢／国分進介／谷田部隆政／西本万里子／戸田広巳／佐原充輝／後藤勇一／高森啓志（敬称略）

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。まだまだたくさんの方々からの投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいね。お待ちしています。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集

募集媒体：

①マイコンBASICマガジン
②コンピュータ・ミュージック・マガジン（CMM）
③オーディオ・ビジュアル・コンピュータ・マガジン（AVC）

応募：プロ・アマチュアを問わず。
5月31日までに履歴書（写真貼付，希望媒体明記），および，自己PRとなる原稿，作品を送付してください。書類選考のうえ，面接日を通知します。

書類送り先：
〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「筆者募集」係

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE









▶▶▶ここからあとのページでは
コンピュータを使った楽しいソフトウエアや
その周辺の話題を満載しています。

☆編集部より
おもちゃショー(6月2～5日)が迫ってきました。今年は, 新ハードのいくつかがこのショーでお目見えする予定です。次号では, そのあたりの情報をお届けできると思います。期待していてください。

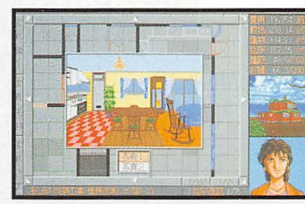

The Future Is Now
SNK
フライング・パワー・ディスク
©1994 DATA EAST CORP.
FLYING POWER DISC
TM
対戦ゲームに熱い風！簡単・豪快にネオジオから!!
そんなばかな！負けるとくやしい新感覚の対戦スポーツゲームがネオジオに新登場。6人の選手がコートの王者をめざし、1対1で円盤(ディスク)を投げ合う。簡単操作で豪快プレイが超続出。必殺シュートでゴールを決めろ!!
ファイターズヒストリー・ダイナマイト
©1994 DATA EAST CORP.
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE
TM
闘いのビッグネーム、今新たなる舞台へ!!
伝説の格闘家Kのもとに、熱きファイター達が再び集う！あの「ファイターズヒストリー」がパワーアップして、ついにネオジオに登場！弱点システム搭載のニュースタイル・バトルを制覇し、闘いの歴史にその名を刻みこめ!!
NEO GEO
ネオジオ新製品
©VIDEO SYSTEM 1994
スーパーバレー'94
TM
シンプルな中に、バレーボールのすべてを超満載!!
世界の強豪が競う「ワールド男子モード」&「ワールド女子モード」と、近未来の格闘技バレーが楽しめる「ハイパーモード」を搭載。1レバー1ボタンの簡単操作で超多彩なアタックを決めろ!!激闘バレーボール、ネオジオから。
NEO GEO
とくてんおう2
©SNK 1994
リアル ファイト フットボール
得点王2
TM
ついに登場！驚異の100メガショック・サッカー!!
"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった！超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ！驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!
劇場版「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。
前売券、好評発売中!!
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。

Victor

土地付き一戸建て現地案内会開催中

日本初!
建築シミュレーション・ゲーム





あなたは建築事務所の所長です。いろいろな
家族に素敵なマイホームを建ててあげてください。

土地の購入、家の設計、家具やインテリアのコーディネートで1年が経過。その時、あなたの仕事の出来次第ではイベントも起こります。10人の顧客にマイホームを建てた後は、あなた自身のマイホーム作りが待っています。

設計通りに家の内外を画面に再現する本格的建築シミュレーション・システム搭載。

マイホーム・ドリーム
My Home Dream

絶賛発売中! ¥12,800(税抜)
PC-9801VM21/UV以降(6枚組)
EPSON PCシリーズ ハードディスク対応
1ドライブの機種はハードディスクが必要です。要640KB
要バスマウス 要アナログディスプレイ
モノクロ液晶タイプのNOTE型パソコンには対応していません。

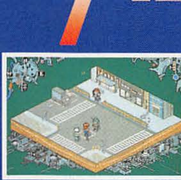
企画・開発:プログレス ©1994 (株)プログレス © 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.



ファンタジー戦士TOKYOに現る。

魔導王デモスを追って、時空を超え現代の東京にやってきた龍騎戦士シュン、ドラゴンエルフ、センカ、魔法学者、ダイク、機械剣士斬鬼丸のファンタジー戦士たち。彼らに新たな魔の手が迫る。氷結した時間、機能を停止したメガロポリス。魔都と化した東京を舞台に繰り広げられる、剣と魔法のアドベンチャー!

リバーサー REVERSER 氷結都市 TOKYO





絶賛発売中!
¥9,800(税抜)

PC-9801VX、UX以降(4枚組) EPSON PCシリーズ対応 CPU 80286以上対応	FM音源対応 ハードディスク対応 要MS-DOS Ver3.0以上 要640KRAM 要2フロッピーディスクドライブ 要バスマウス 要アナログディスプレイ NOTE型パソコンには対応していません。

©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1993新企画社 ©1993 環望 ©1993スタジオハード
MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。



キレ味鋭く、ハードに闘え!

銀河連邦捜査局員コンラッド・ハートは、ある実験をしている途中で、地球人に化けたエイリアンが存在していることを知ってしまう。何としてでも、そのことを捜査局へ知らせなければならない。だが、地球侵略をもくろむエイリアンに捕まり、彼は過去の記憶を全て消されてしまったのであった・・・。キミの役割は、エイリアンの手から逃げだした彼を導き、エイリアンのもくろみを完全に阻止することだ。

FLASHBACK フラッシュバック





絶賛発売中!
各¥12,800(税抜)

■PC-98シリーズ ■FM-TOWNS/II、マーティー
■IBM-PC/AT、PS/V及び100%互換機

IBM-PC/AT、PS/Vは、IBM Corp.の商標です。
© 1994Delphine Software International and USGold

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16 TEL.03-3423-9268

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16ビクターエンタテインメント(株)[通信販売係]

PC98

アローン・イン・ザ・ダーク

ALONE IN THE DARK

A Virtual Adventure Game Inspired by the Work Of H.P.Lovecraft

絶賛発売中!

PC9801(16色)、PC9821、FM TOWNS、DOS/V対応、好評発売中

＊PC9821版は、9821NEおよび9821Bシリーズには対応しておりません。

価格[税別] **¥12,800**

日本を震撼させた
バーチャルリアリティ
3Dアドベンチャー
その恐怖と感動を
あなたはもう体験したか?

3Dキャラクターたちのリアルな表情や動き。キャラクターの位置によって効果的に切り替わるカメラワーク。そして、独特の恐怖感漂う色彩や音楽、効果音。昨年の発売以来、驚異のバーチャル体験で日本でも話題を呼んだ『アローン・イン・ザ・ダーク』。ヨーロッパでは、その続編『アローン・イン・ザ・ダーク2』が昨年のクリスマスに発売され、前作同様の評判を呼んでいます。この『アローン・イン・ザ・ダーク2』日本上陸に合わせて、『アローン・イン・ザ・ダーク』のPC9801版を発売。PC9821、FM TOWNS、DOS/V版も好評発売中です。『アローン・イン・ザ・ダーク』未体験者は、ぜひともチャレンジしてみてください。

特報

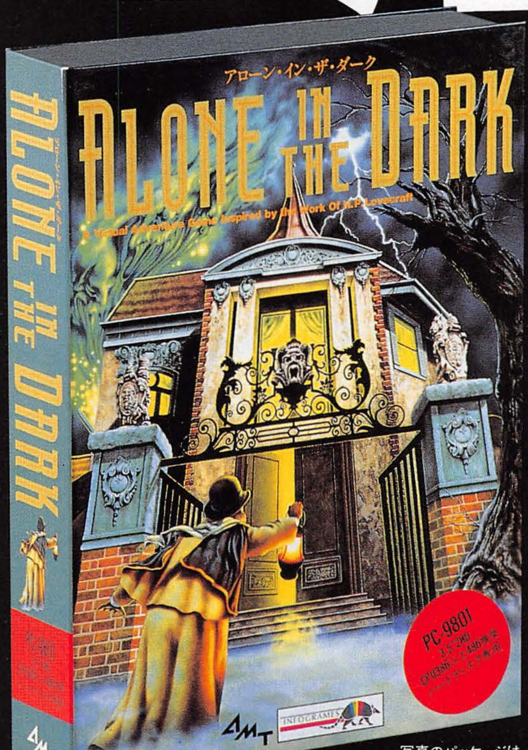
アローン・イン・ザ・ダーク2 完全日本語版 制作快調!!



マシンガン、コルトでの決闘、そして大砲。今度はゾンビとの大バトルだ!!

前作の冒険で傷ついた探偵エドワード・カーンビーが療養生活を送っていた頃、世間では「片目のジャック」と呼ばれるギャング団に8歳の少女が誘拐された事件で話題は持ちきりだった。この少女の救出に向かったのはエドワードの友人テッド・ステッカー。しかし、その彼も消息をたって1週間が過ぎ、安否を気遣うエドワードは、単身ギャング団のアジトに乗り込むが、彼らはただのギャング団ではなかった。彼らのすべてがゾンビ、そしてその背後には魔女の影が……。

801版



写真のパッケージは、PC9801版のものです。



●入手が困難な場合、電話による申し込みも受け付けております。
ご希望の方はテレフォンオーダーセンターまでお申し込みください。

テレフォンオーダーセンター
TEL.03-3398-4769

PC9821NEならびにPC9821Bシリーズユーザーの皆様へ

『アローン・イン・ザ・ダーク』PC9821版は、9821NEならびに9821Bシリーズには対応しておりません。9821NEならびに9821Bシリーズをお持ちのユーザーの皆様には、PC9801版をお買い求めいただきますよう、お願い申し上げます。

●『アローン・イン・ザ・ダーク2 日本語版』が待てない方のために、米国版に日本語説明書とサポートサービスをつけた『アローン・イン・ザ・ダーク2 輸入版』を、下のシールをつけて発売しております。『アローン・イン・ザ・ダーク』同様、DOS/V日本語版へのバージョンアップ・サービスも行う予定です。ご希望の方はテレフォンオーダーセンターまでお申し込みください。

ARROW MICRO-TECHS SUPPORT
日本語説明書付

テレフォンオーダーセンター
TEL.03-3398-4769

AMT
INFOGRAMES

●発売元
株式会社アローマイクロテックス
東京都杉並区荻窪4-32-3-402
ユーザーインフォメーション
TEL 03-3398-6361

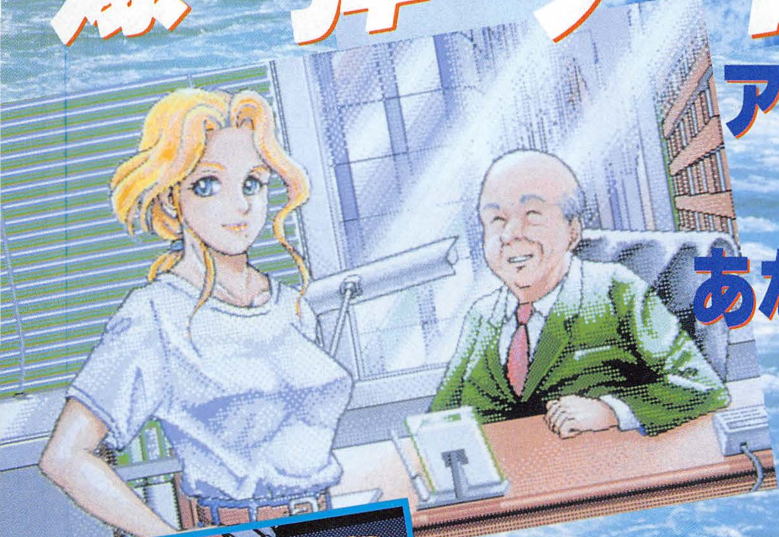
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです

JHV
JAPAN HOME VIDEO

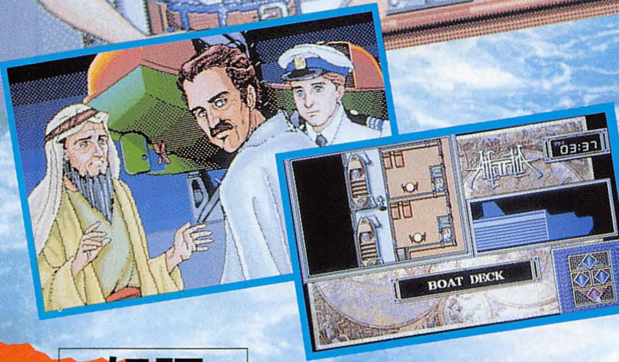
プレイヤー=ガイ・マクニールはフェーム誌の記者である。ガイは社命を受け、美人カメラマンのキャサリンを伴い、超豪華客船アトランティア号の処女航海の取材を開始した。しかしその処女航海中、アトランティア号の所有者であり、産油国ハールートの首長でもあるカッシム氏を狙った爆弾テロが発生!アトランティア号は後12時間で海の藻屑なる運命だ!!ガイは幸運にも助かったカッシム首長を伴ない、決死の脱出を行うことになった。



爆弾テロ発生!



アトランティア号航行不能!!
この惨状から、
あなたは無事生還できるか?!



本格派アドベンチャーゲーム

ATLANTIA
アトランティア

好評発売中

[JH-004] ¥10,800(税抜)
対応機種 PC-9801VX以降

●開発/株式会社ラディカルプラン　●5"2HD、3.5"2HD(7枚組)
●要アナログディスプレイ●要バスマウス●推奨ハード/ハードディスク
●本ソフトを無断で複製、レンタルを行うことは一切禁じます。



アトランティア 通信販売のお知らせ
通信販売をご希望の方は、お名前、ご住所、商品名、使用機種、ディスクの種別を明記した紙を同封の上、税込価格を現金書留にてお送り下さい。尚、送料は無料です。
通信販売をお申し込み頂いた方には、もれなく記念品を差し上げます。

ジャパンホームビデオ株式会社
メディア事業部　〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6 サンポウ綜合ビル4F
TEL:03(3486)0621/FAX:03(3486)0622


JHV
JAPAN HOME VIDEO
★キャラクター紹介
石橋美佐子
10月21日(天秤座)O型
犬塚さおり
2月18日(水瓶座)O型
シンディ桜井
8月23日(乙女座)AB型
谷　由利佳
5月17日(牡牛座)O型
安田　舞奈
6月4日(双子座)B型
5月下旬発売予定
あれから2年が経ちました。今、あらたなる出逢い
ウワサのエモーショナル・シミュレーション
第2弾、遂に完成！
新たなる生徒達と共に歩む、新たなる学園生活
新たなるスタッフによる、新たなる『卒業』
ネオ・ジェネレーション!!
可愛い教え子の運命を握っているのはあなたです。
卒業II
Neo generation
通信販売のお知らせ
通信販売をご希望の方は、
お名前、御住所、商品名、御使用の機種、
ディスクの種別等を明記した紙を同封の上、
税込価格を現金書留にてお送り下さい。
尚、送料は無料です。
通信販売を申し込まれた方には、
弊社オリジナル・テレホンカードを
差し上げます。
●対応機種
PC-9801VX/UX以降(NEC)
PC-286VF以降(EPSON)
税抜12,800円 ©1994 JHV/HEADROOM/TENKY
■総監督：竹内信和(HEADROOM) ■プログラム：佐藤伸(TENKY) ■キャラクターデザイン：こばやしひよこ■CG監督：室木 博(HEADROOM) ■CG監修：眞島真太郎(HEADROOM)
◆開発：HEADROOM/有限会社テンキー◆ディスク：2HD 8枚組◆要アナログディスプレイ◆推奨ハード：ハードディスク、バスマウス◆本ソフトを無断で複製、貸出を行うことは一切許可しておりません。
ジャパンホームビデオ株式会社　メディア事業部　〒150 東京都渋谷区神宮前6-5-6　TEL 03(3486)0621代　FAX 03(3486)0622


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
SDミュージック大全
Music CD付
あのショップ姉ちゃんが唄う！
5/27
全国一斉発売
今、少年は進化する。
バトルゲームフリークが待ちわびていたあの飛燕が帰ってくる。
あの飛燕が帰ってくる。かつて厳しさの中にあどけなさを残していた少年飛燕が、よりたくましくなって帰ってくる！不朽の名作としてバトルゲームフリークを熱狂させたソードダンサーが飛燕と共により進化して、再び登場します。勿論、ゲームの主体はあくまでも個性豊かなキャラクター達。鉄太がジゼルが、そしてかのアガディルがユーザーの深い思い入れに呼応するようにスクリーン（モニタ）に再登場。しかも彼らが思いっきり暴れまわれるよう、ゲームシステムを一新し、個々の技の切れは勿論、ゲームバランスそのものも大いに進化。うるさ型のバトルゲームフリークも納得の完成度です。
SWORD DANCER
ソード・ダンサー
凶刃の女神
■PC-9801VX/UX以降：●NOTE対応●要640KB●アナログディスプレイ●ジョイスティック対応●GS音源/MIDI対応●HD対応7枚組
価格¥12,800（消費税別）
Roland SC-55, SC-55mkII, SC-155, CM-300, CM-500（モードC）
通販のお申し込みはお電話一本でどうぞ。☎06(944)9687
●通販受付時間/10：00～18：00（土、日、祝日休み）「通信販売係」まで（消費税、送料無料）
直接通販でお買い上げのお客様に限り、当社特製テレカをもれなくプレゼント！
企画・販売：株式会社テイジイエル販売　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ヶ枝ビル6F TEL.(06)353-5215（代表）
開　発：株式会社 テイジイ総合研究所　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ヶ枝ビル7F TEL.(06)354-8721（代表）
※移転の為平成6年5月14日(土)より上記の住所に変更となります。

インクレディブル・マシーン

THE INCREDIBLE MACHINE

開店!!

からくり製作所

ボーリングが転がる　ネズミが走る
ネコが追いかける・・・。
アメリカンアニメを彷彿とさせる
前代未聞のパズルゲーム。
画面右端のユニークなパーツで
1つのマシンを完成させろ。
全87面収録。

なんと!コミックマニュアル付
まんが
寺島製作所
構成
寺島 令子
作画
てらかわよしこ



Illustration by 寺島 令子
©REIKO TERASHIMA

PUZZLE GAME OF THE YEAR
USA コンピューターゲームレビュー誌
パズルゲーム・オブ・ザ・イヤー
受賞

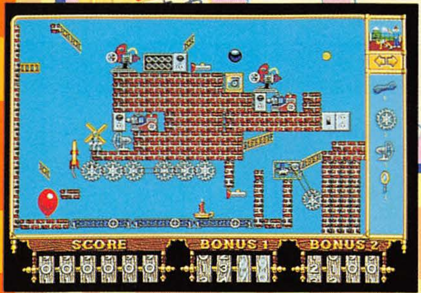
好評発売中

FM-TOWNSシリーズ
Marty対応
CD-ROM/ハードディスク対応

5月27日
発売予定

PC-9801シリーズ
VX以降・NOTE対応
5"/3.5" 2HD
ハードディスク対応

価格 各**8,800**円（税別）



●黒板消しをドアに挟み、床に水の入ったバケツを置いた、子供の頃の『いたずら』感覚の詰まったゲームだ。
※画面は開発中のものです。

正社員 アルバイト スタッフ募集!!

●募集職種★プログラマ★グラフィックデザイナー★ゲームプランナー★営業担当 etc.
●ターゲットマシーン【スーパーファミコン/PCエンジン/3DO/新ゲーム各機種/パソコン各機種】

履歴書、自己PR、応募作品（応募書類・作品はご返却できません。）を当社採用係までお送りください。折り返しご連絡致します。

※雇用条件などの詳細につきましては、ユーザーサポートテレフォンまでお問いあわせ下さい。

cybelle

〒158 東京都世田谷区東玉川1-12-10
有限会社 サイベル

ユーザーサポートテレフォン 03-3720-8168
（月～金13:00～18:00）

ぷよぷよ

X68000/X68030版

© 1994 COMPILE

好評発売中



●モードはふたつ・・・かな？

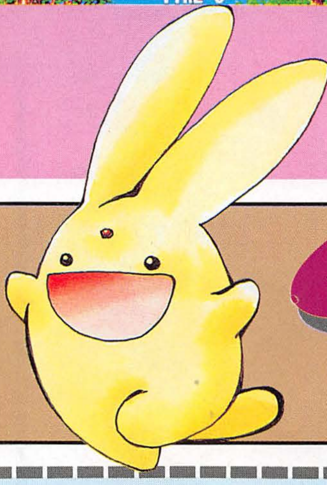
★ひとりでぷよぷよ
★ふたりでぷよぷよ

●モードはみっつ・・・・・・あれ？

★ひとりでぷよぷよ
★ふたりでぷよぷよ
★とことんぷよぷよ



ヤッホー新情報だよ!!



大発見!!

「とことんぷよぷよ」み〜つけた
あのね、2P側のコントローラを斜め右上に入れて1Pゲームスタート・・
「わ〜ぉ！」の声と共に・・あれ、メニューが増えている？

序　章

かつて、天に光り満ち、地に緑満ち、人々に微笑み満ちていた平和な時代があった。
だが、禁断の地よりよみがえりし邪悪の覇者「雀魔王コクシー」により、その全ては絶望の色に塗りかえられた。多くの者達が正義の戦いに挑み、敗れ、そして国を失った。テンパネル王国の「聖雀士リュウコ」もその一人だった。
流浪の旅の末に彼女はフリテニス公国にたどり着いた。

雀神クエスト X68000/X68030

（5月中旬発売予定/価格7,800円〈税別〉）



© SANTOS

熱い戦いが、今ここから始まろうとしている—
ニュータイプRPG麻雀
遂に、登場!!

通信販売のお知らせ

通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号をご記入の上、代金に消費税3%を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。（送料は無料です）

(株)エス・ピー・エス
SPS
お申し込み先
〒960
福島市太平寺字過吹24−1
TEL 0245-45-5777 / FAX 0245-45-1804

◆ 好評販売中 ◆

タイトル	機種/価格
デスブレイド ©DATE EAST COP	X68000/価格9,800円
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ©FALCOM	X68000/価格9,800円
ネメシス'90改 ©KONAMI	X68000/価格8,800円

●お買い求めは最寄りのパソコンショップ、または通信販売で！●

BASIC MAGAZINE NEWS

1994.6



今月は『ストII』がらみの情報を1.5ページにわたって掲載だ!

スーファミ&メガドラ版『スーパーストII』6月発売!!

ついにと言うべきか，やっぱりと言うべきか。相も変わらぬ人気を集めている『ストII』シリーズの第4弾，『スーパーストリートファイターII』が，スーパーファミコンとメガドライブに移植されることになった。

スーファミ版の発売日は6月25日，メガドラ版は6月下旬予定。価格はどちらも10,900円となっている。

『スーパーストII』がどんなゲームなのかは，今さらベーマガ読者のみなさんに説明するまでもないだろう。パワーアップした12人+新キャラ4人が，熱き闘いを繰り広げるのだ。

右に掲載したのが，スーファミ版の画面写真。32メガの大容量を駆使して，グラフィック&サウンドともにミゴト再現されている。

スーファミ版の特徴としては，①スーパーバトルモード（通常バトル）②VSバトルモード（対戦）③トーナメントバトルモード（勝ち抜き戦）④グループバトルモード〈マッチプレイ，イリミネイション〉（団体戦）と，多彩なモードが用意されていることが挙げられる。また，ゲーム・スピードの選択ができるようになっているのもうれしい。

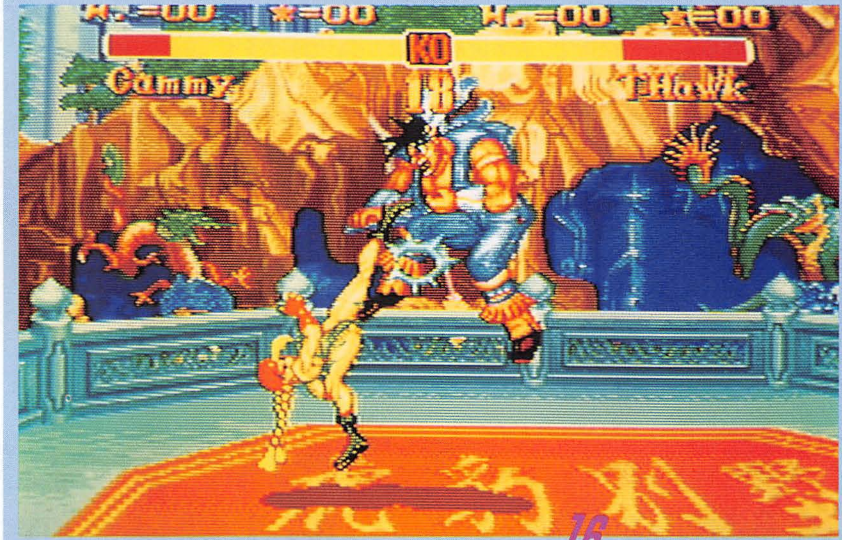
さらにソフトと同時に，格闘コントロール・パッド「カプコン・パッド・ソルジャー」の発売も決定（下写真）。恒例のチャンピオンシップ国技館決戦（8月10日）に向けて，またも加熱しそうなムードだ。　（山下　章）



▲スーファミ用格闘コントロール・パッド「カプコン・パッド・ソルジャー」。価格は1,980円

スーパーファミコン版

■発売日：6月25日（土）
■価格：10,900円



◀『スパII』の移植、チャンピオンシップ国技館決戦、劇場用アニメ映画公開と、今年の夏は『ストII』ざんまいになるかも?

16人の格闘家たちが今夏のスーファミを占領する!













メガドライブ版

■発売日：6月下旬予定
■価格：10,900円

そして，こちらがメガドライブ版の画面写真。COM対戦モード，対人対戦モード，グループバトルモード，トーナメントバトルモードが用意されており，スピード選択も可能というところまでは，スーファミ版と同じだ。ただし，リリースによると「このほかメガドライブならではの機能も搭載」しているとのこと。『ストIIダッシュプラス』では団体戦モードがソレだったが，はたして今回は……？

なお，メガドラ用格闘コントロール・パッド「カプコン・パッド・ソルジャーMD」も，6月下旬に1,980円で発売が予定されている。



▲6月下旬発売ということは，スーファミ版とたいして変わらない時期に登場することになりそうだ

▼メガドライブに関して言えば，『ストIIダッシュプラス』につづく2作目となる



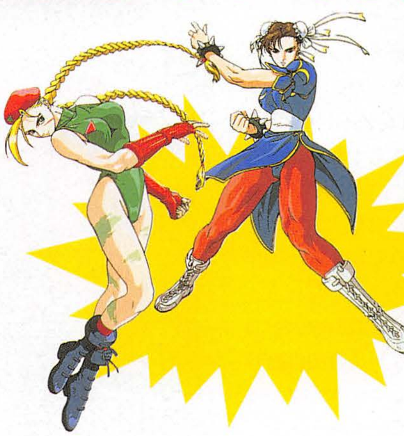
アニメ映画公開記念★MISS春麗・MISSキャミィ大募集！

この夏，全国洋画系でロードショーされるアニメ映画『ストII』の公開を記念して，MISS春麗とMISSキャミィの大募集が行なわれることになった。健康な女性なら誰でもOKなので（ただし，選考後キャンペーンに参加できる人にかぎる），我こそはと思わん人は，履歴書と写真（顔写真と全身写真の2枚）を同封のうえ，〒104 東京都中央区銀座3-2-17 東映㈱宣伝部「ストII・MISS春麗（キャミィ）」係まで応募しよう。見事MISSに選ばれた人には，賞金30万円とペアでの海外旅行が送られるぞ。〆切は5月20日消印有効だ。

また，このアニメ映画『ストII』の前売り券が4月29日より全国で発売されている。劇場窓口で購入すると，「ストIIキャラクター・ブック」がついてくるのだ（左写真）。



▶限定品につき品切れの際はご了承ください





※写真はキャンペーンとは関係ありません

▲ウインターCES'94で強烈なインパクトを残したアメリカ人の春麗とキャミィ。彼女たちに負けるな！

Super GAME BOY

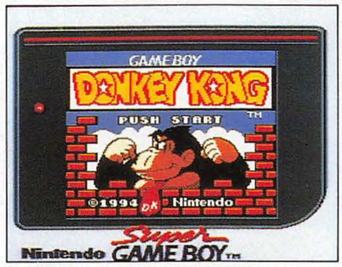
スーパーゲームボーイ対応ソフト第1弾はこの2タイトルだ!!

先月号で速報したスーパーゲームボーイ（SGB）対応のソフトが，早くも任天堂から発表された。『ドンキーコング』と『テトリスフラッシュ』がソレ。両作品は，もちろんふつうのゲームボーイでも動作するのだが，SGBでプレイすると，最大13色のカラー画面＋専用のピクチャー・フレームで楽しむことができるようになるのだ。

とくに今回の目玉となると思われるのが『ドンキーコング』。同名のアーケード・ゲームを移植するだけにとどまらず，『ドンキーコング』『ドンキーコングJR.』をもとにした100面近くのオリジナル・ステージで構成されている。同シリーズのファンにとっては，たまらないものがあるだろう。

なお，SGBには，すでに発表されている以外にも，まだまだ隠された秘密の機能がたくさんあるという。今後の対応ソフトに注目！

ドンキーコング



■発売元：任天堂
■価格：三，九〇〇円
■6月14日発売予定
■4メガ・カートリッジ

テトリスフラッシュ



■発売元：任天堂
■価格：二，九〇〇円
■6月14日発売予定
■1メガ・カートリッジ



◀▶スーパーソフトホットインフォメーションのページにほかの画面写真も掲載しているので，そちらもどうぞ



▲▶ゲームのルールはファミコン版と同じ。ごらんとおり，さまざまなフレームを選択できるのは，SGBならでは

無許可制作のアヤシイ作品がポロポロと……

最近の台湾ゲーム事情

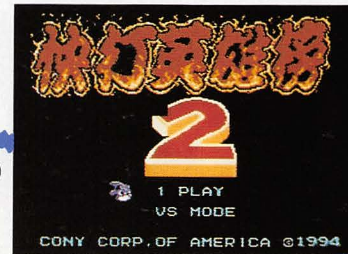
ゲーム好きにとって，香港や台湾という国はどういう存在か——という質問をしたら，答えはだいたい決まっていると思う。そこは，アヤシげな香りをただよわす，無断で制作・販売されるゲームソフトの無法地帯。とくに，システムがシンプルで価格も安いファミコンの人気が高く，スーファミ主流の現在も，無許可ソフトのほとんどがファミコン用だ。

最近では，「1本にたくさんのゲーム」はナリをひそめた（おそらく，みんなアキて売れなくなったのだろう）。かわりに，ゲームやキャラの人気に便乗したオリジナル模倣（もほう）ソフト（？）が大人気だ。その傍若無人ぶりは，周りの写真からも理解できるだろう。

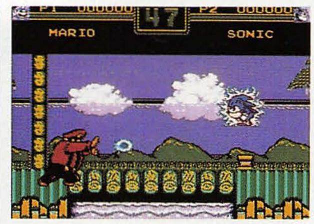
マジメに考えると，やっていることは犯罪行為だ。パッケージに記載されている住所もデタラメだから，そうとう悪質である。しかし，ほとんどの人がそれを承知の上で購入しているというのもまた事実。

パワーだけはある無許可ソフト。次世代ハードの時代になっても，裏に隠れて，ファミコンなどのゲーム機で発売されつづけるのだろうか。（小石朋仁）

ついに『ワーヒー2』までも…あれ？
ワールドヒーローズ2PRO







◀資本主義社会における経営戦も，第三者にはネタのひとつに過ぎない



▶日米経済紛争は，ゲームまでも舞台にした。現代社会の縮図か？

パッケージのタイトル・ロゴは『ワールドヒーローズ2』だが，中身はまったくの別モノ。本当にタイトルだけの登場である。

内容はマリオが波動拳を撃ち，ソニックが電撃やローリングアタックをはなち，ハガーがスクリューパイルドライバーをだす，といった感じ。戦略とかそういうモノは一切ない，ようするに必殺技合戦だ。

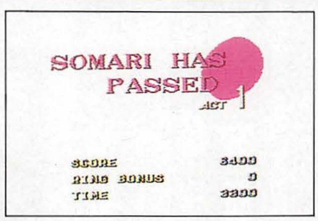
格闘ゲームを目の前にして，ただ何も考えずに技さえでれば楽しかった，なつかしい過去を少しだけ思いだせる。

ありおりはべりいまそまり
SOMARI

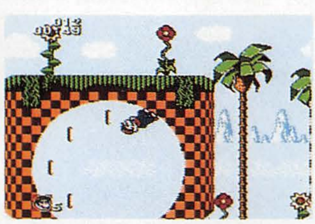


そのパッケージ・イラスト，そして表示されるタイトル画面。インパクト抜群のこのゲームはまさに，マリオが主人公の『ソニック』。その画面から，走る，転がる，待ちくたびれるといった一連の動作，果ては敵を倒すと小動物にもどるところまで，しっかり表現されているのだ（ただし，ボスはクッパでなくエッグマンのまま）。

ゲーム自体は，背景にまぎれて敵や敵弾がきたり，落ちると脱出できない穴が1面からある，と言えばだいたい想像がつくだろう。



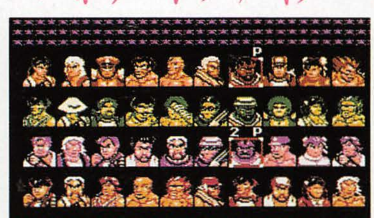
▲ここまでやるか，のクリア画面。「SOMARI」という名前が笑える



▲スピードはやや遅いが，動作はすべて再現されている。画面もキレイ



X（エックス）なのか，X（テン）なのか
ストリートファイターXターボ



40人のキャラクターを詰め込んだ，新手の物量作戦ソフト。

キャラクター選択画面で窮屈（きゅうくつ）そうに並ぶ顔は圧巻だ。しかし，そのじつ選択画面で縦に並んでいるキャラは，顔はちがえど中身は色ちがいの同キャラ。つまり10人×4色しかいないのである。

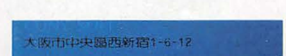
必殺技のだしかたは，ABボタンを押しながらパッドを特定の方向に入れる，という簡単さ（これは『ワーヒー2PRO』も同じ）。必殺技をだすことだけはまったく簡単だ。



▲（一期白書・第一話）「街頭覇王」のロゴにちょっと感動



▲（第二話）40人の中から2人を選んで……え？　同キャラ？



▲（最終話）訴えようにも，こんな住所は存在しなかった（完）

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第4回
1980年・Part1『暗中模索（あんちゅうもさく）の新時代』

格段の進歩を見せるグラフィック機能！

さて，このころになると，もうインベーダーをゲーム・センターで見ることもほとんどなくなってくる。

それとともに，そろそろライン・カラーや単色キャラクターの時代も終わりかけ，画面がかなりカラフルになってくる。先月号(1979年特集）と比べてもらうと，そのちがいがはっきりわかることと思う。

こうして時代を追ってゲーム画面をながめていくと，ビジュアルが年々，日進月歩でレベル・アップしていくのがよくわかる。当時，こんなグラフィックで大喜びしていた自分が微笑ましくさえある。そんな気持ちにもなるのではないだろうか？

東大生が考えた！『平安京エイリアン』

この年も話題作にはコト欠かないが，まず筆頭に挙げたいのが『平安京エイリアン』だ。同作品の制作者が東京大学の学生であるということは，今や伝説として，また常識としてゲーム・ファンたちの間で知られている。

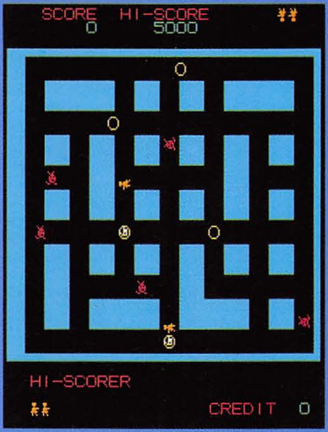
このことは，当時かなりの話題になったものだった。『スペースインベーダー』『ギャラクシアン』といったシューティング全盛であったこの時代に，『平安京エイリアン』というゲームは，きわめて頭脳的，知的な戦略ゲームとして，プレイヤーの目に映った。そして，そのことを，作者が東大生であるという事実がアト押しし，それなりの話題性を獲得する

平安京エイリアン

■電気音響
■穴掘り戦略アクション



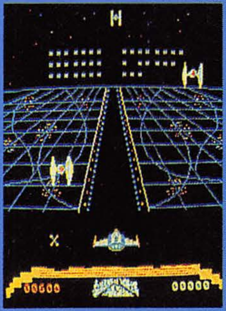




碁盤の目状の迷路に巣喰うエイリアンを穴を掘って埋め殺す。秋葉掘り等，さまざまな技が存在する。当時にして2人協力プレイは画期的。東大生が考えたTVゲームという点でも話題に。全9面でループ。

コスモポリス

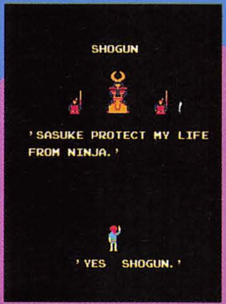
■サン電子
■宇宙都市防衛シューティング



ファルコン号で宇宙都市を守る。自機は被弾すると一定時間弾が撃てなくなる。その間に連続して（計3回）攻撃を受ける，もしくは，バリアに穴が開いた箇所から敵の侵入を受けるとゲーム・オーバー。

サスケVSコマンダー

■新日本企画
■忍者シューティング



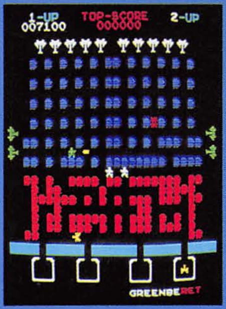




京の夜を背景にサスケと敵忍者が戦う。手裏拳のほか，敵の死骸も降ってくる。ボスの忍術は火炎，飛竜剣，分身，変わり身，春花，変身火炎，変身分身，分身春花。3面からサスケの連射性能アップ。

グリーンベレー

■アイレム
■メイズ・シューティング



戦車を操作，敵の砲台全滅で面クリア。そのほかにもコマンド，グリーンベレーが登場。後者は地雷で待機中の戦車（つまり残機）を封鎖し，使用不能にしようとする。同社『コマンダー』の上位機種。

に至った，ということだろう。

実際，内容的にも特筆すべき点が多い。テーブル筐体の対面に座っての2人プレイ，対戦ではなく協力してプレイする——これはおそらく業界初であったはずだ。2人でプレイすれば倍早くエイリアンを退治できる。穴を掘ったり埋めたりするのも両側から行なえば倍速い。こうした考えかたは，のちのちのマルチ・ゲームの原点にもなっているものだ。

時間切れでエイリアンが大量発生し，事実上プレイの続行が不可能となる——このようなルールも，のちの常識となる，無限プレイ防止策の先駆けであったと言って差しつかえないだろう（ちなみに，マンガ『ゲームセンターあらし』では，炎のコマという必殺技を使ってクリアしていた。これを信じて1秒間に1万回レバーを動かすことに挑戦する子供があとを絶たなかったという）。

変化に富んだボスとの対決は圧巻！『サスケVSコマンダー』

『サスケVSコマンダー』，この画面写真を目にして「これかぁ！」と小躍りを禁じ得ない人も多いのではないだろうか？

このゲームには，毎面ボスとの一騎討ちがあり，その内容が8種類も用意されていたのだ。これは斬新だった。

それまでのゲームは，面が進んでも，背景色が変化するとか，敵の数やスピードがアップする，文字メッセージがでるといった程度のバリエーションしかないものが普通だった。

それがこのゲームでは，毎面，親玉忍者が明確にちがった攻撃をしかけてくる。

それまでのゲームの単調な展開を当たり前のものとしてとらえていたプレイヤーにとって，これがひどく新鮮なものとして映ったのも無理からぬことだった。

画面をフラッシュさせて拡大しながら登場し，「火炎の術だ！」とセリフをのたまう親玉忍者。余計な邪魔者が入ることもない。そこにあるのは，一対一，男の戦い。プレイヤーが敗れると，コワッパ忍者（新日本企画はザコ忍者をこう表現していた）とともに勝利の踊りを見せる。いやなヤツだ。ゲーム・オーバー時に，スッテンコロリンと転ぶサスケ。THE ENDの文字が重なる。ガックリ。

昇格していく恐怖のモンスターたち『スペースパニック』

おそらくは『平安京エイリアン』を見て，発想の転換によって開発されたであろう，ユニバーサルの佳作が，『スペースパニック』である。

このゲームは，『平安京エイリアン』を横から見たものだ。いや，厳密にはそうではないが，そう表現してもいいように思う。

あくまで当時のレベルとしてだが，非常に戦略性，思考性が高く，じっくり腰をすえて遊べる息の長い作品としてゲーム・ファンの心に強烈に刻まれているモノの一つだ。

敵は全部で3種類。モンスター，ボス，ドンと，ステージが進むにつれ，じょじょに強い怪物が現れる。

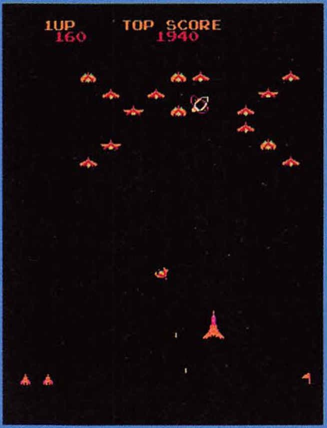
どう強いのか？　穴を掘って落とすときに，ボスなら2段，ドンなら3段下まで落とさないとやっつけることができないのだ。しかも，一番のザコであるモンスターにしても，穴に引っ掛けたあと，ほったらかしにしておくと，自らはいでてきて，1ランク上の怪物に昇格・

銀河帝国の逆襲

■アイレム
■シューティング







さまざまな攻撃パターンで攻めてくるエイリアン群を破壊していく。自機の下に潜り込んで突いてくるスティック・エイリアン，コア露出時のみ破壊できるローリング・ファイアーなどが特徴的。

アンドロメダSS

■アイレム
■シューティング

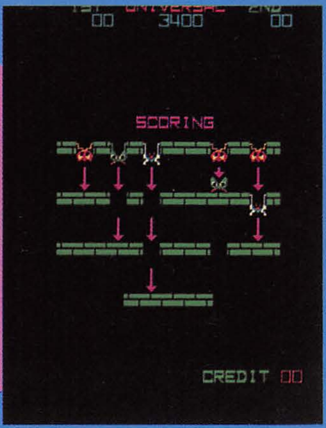


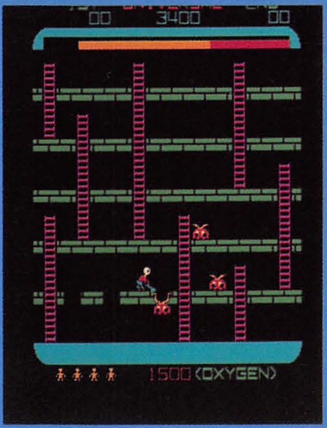
無数の護衛UFOに守られた指令UFOを狙って破壊するシューティング。指令機を撃って面クリアしない限り，護衛は無限に補充される。破壊した護衛の数が少ないほどクリア時のボーナスが高くなる。

スペースパニック

■ユニバーサル
■穴掘り戦略アクション







ハンターを操作，掘った穴に敵を落とし，埋めることによって下へ落としてやっつける。敵はモンスター，ボス，ドンの3種類。順に，1，2，3段以上落とさないと退治することができない。酸素が尽きると1ミス。

スカイシューター

■アイレム
■シューティング



砲台で敵飛行隊を撃墜していくシューティング。敵から落とされたパラシュート爆弾は地上着弾と同時に地雷となり，プレイヤーの移動範囲をせばめる（永久に残るものではない）。

変身してしまうという設定もある。

演出面でも，残りタイムを〝OXYGEN〟と表現し，タイム・オーバー時にはハンターが酸素切れで死ぬという設定もなかなかのものだった。

しゃべるTVゲームの登場

今でこそ，何十メガも使ってかしまし娘よろしくしゃべりまくるゲームなど，在庫整理の売り文句にもならなくなったが，1980年，『スピーク&レスキュー』が登場したとき，それは新しかった。

「タスケテー」「ヒャクテン」「ゴヒャクテン」「センテン」……。

まるで赤子が「マンマ……」としゃべるがごときたどたどしさで，そのゲームはしゃべったのだ。

業界人にはそれが，類人猿が空に放り投げた骨が，宇宙船に進化したかのように感じられた。そして，『スピーク&レスキュー』は，かなりの数の販売取り引きがなされ，海外へも輸出されていった。

ただ，作り手や，業者が思うほどには，プレイヤーは，ゲームがしゃべることそのものには関心がなかったのか，加えて，ゲーム内容上の問題か，ゲーム・センターで『スピーク&レスキュー』に人が群がり，長蛇の列を作るさまを見ることはなかった。

サン電子は，その後も「しゃべるTVゲーム第2弾」という触れ込みで同じ年に『コスモポリス』というゲームを発売している。また，前後して，『ニューヨークニューヨーク』『キング&バルーン』『クレイジークライマー』などが登場し，もはやしゃべるゲームが珍しい時代ではなくなっていった。

「財宝か?死か?」

「こんな理不尽な仕様が許されていいのか？いや，許されない」ゲームとして，世にその名を広く知られている『海底宝探し』も，この年の発売だ。

何しろこのゲーム，海底へ潜って宝のつぼを取って帰ってくるのが目的なのだが，並ぶつぼの中にハズレが必ず1個隠されており，誤ってコレを選ぶと1ミスとなってしまうのだ。どこにハズレが隠されているかは乱数で，プレイヤーの側でそれを言い当てる術はない。

当時のこのゲームのキャッチ・コピーを見ると「財宝か？死か？」となっている。ゲームを遊んだあとで読むと，泣きたくなるようなコピーだ。

ただ，ショッピング・センターのような小さな子供が多く集まる店の中では，その素朴でわかりやすいゲーム内容からか，末永く遊ばれる名機との評価を受けたところもあったというから，客層によってはゲームとはわからないものである。

ルパンと峰不二子の間に子供ができるというのは原作を無視していないか？

『ルパン三世』—日本テレビ／モンキーパンチの許諾を得たうえでタイトーが開発した，チェイス型のアクション・ゲームだ。

次元大介，石川五右衛門こそでてこないものの，主人公ルパン三世はもちろんのこと，銭形のとっつあんも峰不二子も登場する。ついでに犬もガードマンも登場するが，これは

スペースファイアーバード

■任天堂
■シューティング



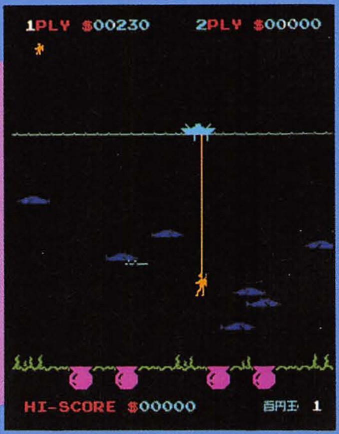


1面につき50匹出現する火の鳥軍団を撃破していく。撃ちもらしがないとパーフェクト・ボーナス。自機1機につき1回だけ不死身となって敵に体当たり攻撃が可。敵の豊富な攻撃パターンが見もの。

海底宝探し

■K・K特機／ナムコ
■海底運試しシューティング



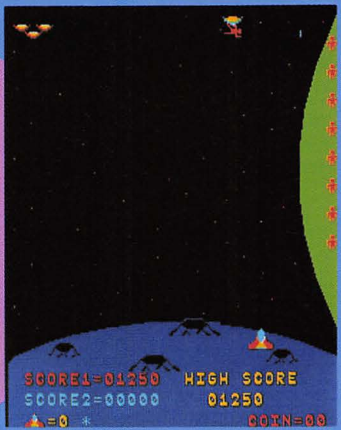


船から海底へ降ろされる潜水夫を操作，宝のつぼを取って船へ帰る。レバー左右で水中銃発射，サメを退治する。ボタン・ホールドで降下一時停止。中に1個ハズレのつぼがあり，選ぶと理不尽にも1ミス。

スピーク&レスキュー

■サン電子
■人命救助シューティング

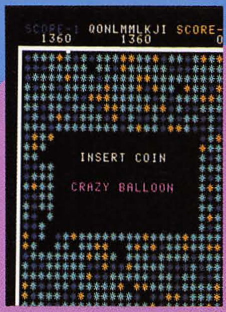


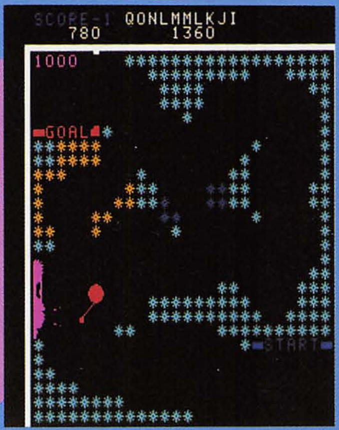


飛来するUFOを月面上で待ち受けて撃破する。撃ち損じたUFOは地球上の人間をさらっていくので，撃って救いだすとボーナス。業界初「タスケテー」「センテン」等しゃべるゲーム。（※写真はコピー品）

クレージーバルーン

■タイトー
■風船ゆらゆらアクション





ゆらめく風船を4ボタンで左右上下斜めに操作，イバラに触れないようゴールまで運ぶ。同じ場所に5秒止まっていると顔がでてきて吹き飛ばそうとする。2周目以降は風船の揺れが速い。CPUはZ80を採用。

原作とは関係ない。

このゲームには，1面をクリアするごとに，不二子ちゃんのもとへいそいそと，ルパンが稼ぎを持っていくというデモがある。

その内容も，ステージが進むにつれ変化していき，最初は「稼ぎが少ない」と不平を言う不二子も，やがて満足のいく額に喜ぶようになり，ついには2人の間に愛の結晶である子供が産まれてしまうというものだ。

その子供も最初は一人なのだが，以後1面クリアするごとにどんどん増えていき，ほとんど，『ギャラクシアン』のステージ表示旗と化してしまう。最高で何人並ぶのか，はたしてそんなところまでプレイした人がいるのか？教えてほしいものである。

進むはイバラの道！『クレージーバルーン』

今回詳しく触れることのできなかったゲームの中にも，ユニークなものは少なくない。

『銀河帝国の逆襲』『クレージーバルーン』『フェニックス』など，少ないおこづかいからゲーム代を捻出（ねんしゅつ）して，攻略に燃えた人も多いことと思う。

『クレージーバルーン』の「ピピピッ，バン！」というミス音にびっくりして心臓が止まりそうになった，なんて類のネタは，もはやこのゲームの話をするときのお約束と化している。それだけ，このゲームをプレイする際の張り詰めた緊張感は，鮮烈にプレイヤーの記憶に刻まれているということなのだろう。

次回は1980年編Part2をお送りする。まだまだオールド・ファンなら，ハートが震えるようなゲームがわんさかお目見えするぞ！

（つづく）

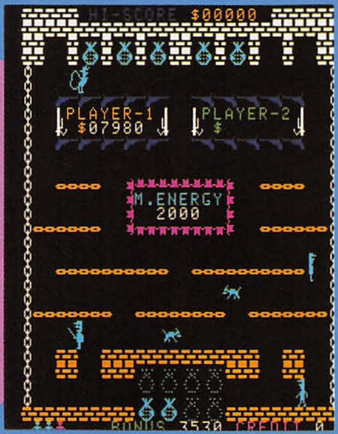
★

★ ★

ルパン三世

■タイトー
■怪盗チェイス・アクション

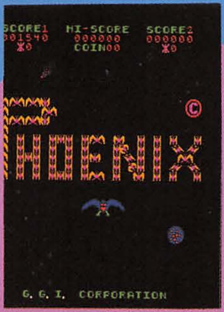




TVアニメの著作権を使用したチェイスもの。銭形警部や犬などの追跡をかわし，現金袋を8個アジトまで運ぶ。1面に4回マジック・ボタンでワープ可。峰不二子も登場。TV主題歌（曲）もかかる。

フェニックス

■タイトー
■シューティング





フェニックス軍団と戦うシューティング。自機は第2ボタンで一瞬だけバリアが張れる(一定時間おけば何度でも使用可)。1周は5面から成り，最終面では，敵母船との戦い。火星人風のボスをたたく。

〈オープニングに！面クリア時に！凝った演出の数々！〉





▲オープニング・シーン。ヘリから摩天楼に降り立つルパンの勇姿。さあ，希代の大泥棒ルパン三世の腕前，とくとご覧あれ

▲無事ひと仕事終え，ルパンは不二子のもとへ。死ぬおもいで稼いできたのに「もっと持ってきなさい！」とは。トホホ……

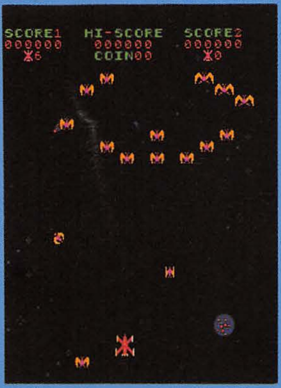


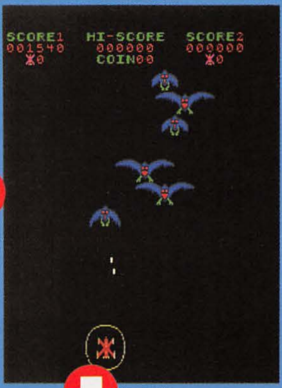
▲3面クリアでようやく不二子も満足。尻に敷かれる情けないルパン……



▶久々にもどってみると，オオッ！　子供が産まれているではないか！

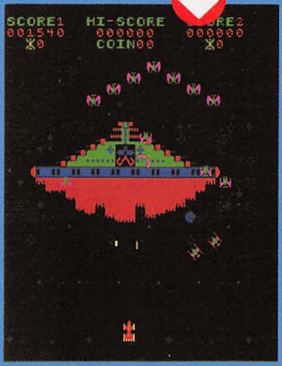
〈フェニックス軍団との激戦！全ステージ紹介〉





▲ステージ1，2のゲーム画面。ステージ2のみ自機に連射性能が付加。敵の動きはかなりトリッキー

▲ステージ3、4のゲーム画面。敵フェニックスが卵の状態からメタモルフォーゼして成鳥に！



▶最終ステージでは母船との戦い。下部から突き崩していき、中央に構えるボスを狙い撃つ。2周目もあり

ALL ABOUT X-DAY™

いまゲーム・センターで一番ウケているゲームが何であるか，ご存じだろうか。それは“X”である。といっても『スーパーストIIX』や『X-MEN』，ましてや『スパルタンX』などではない。この“X”とは，ナムコが誇る“超未来研究所”制作の余命判定装置『X-DAY』(特許出願中。ホント）なのだ。占いマシンでもあり，ビデオゲームであり，長生きするための教科書でもある『X-DAY』。最近雑誌や新聞など，各方面で話題のこのマシンを，オール・アバウト・シリーズのスペシャル版として，徹底的に攻略してみよう。(大出綾太)

“X”の秘密情報を満載！世界一の長寿になれ!!

余命検索サービス『X-DAY』って何だ!?

“余命検索サービス”と銘打たれた『X-DAY』。まずは内容を説明しておこう。一言で言えば，「X-DAY──すなわちプレイヤーの命日」を判定する，一種の占いマシンだ。

まずは，自分の生年月日と生まれたときの性別を入力する。このデータを，厚生省大臣官房統計情報部作成の最新版「簡易生命表」に照合し，細かくデータ補正されて平均余命，つまり死ぬまでの残日数が算出される。

ゲーム中は，画面に表示される質問に，運命チェンジレバーを左（はい）か右（いいえ）に倒すことによって回答していく。長寿に適した回答であれば，残日数が増加，逆に命を短くする危険性がある回答の場合は減少する。

質問内容は，下の表のとおり。質問数は，レギュラー問題（食～技）が各ジャンル2問（3問の場合もあり）ずつ。うち1ジャンルは，レギュラー問題1問と精密検査7問（6問の場合もある)。精密検査とは，そのジャンルに関する正確な知識を測定する問題だ。一つの問題文が表示され，単語がつぎつぎに提示される。その単語が問題文にあっているかどうかを回答する，いわゆる○×クイズである。

レギュラー問題が終わると，最後に「運」が待っている。しだいに減っていく運命日数をレバーでストップさせ，その結果によって残日数が増減する。判定された命日は，成績ランク，コメントとともに生存証明書として印刷される。これで1回の検索が終了だ。

『X-DAY』質問ジャンル

食	食習慣
体	健康・老化度
心	性格・ストレス
環	環境汚染度
技	サバイバル度
運	幸運度
精密検査	食・体・心・環・技のうちの1ジャンルに関する生存知識（カルトなクイズ）

神様からゾンビまで成績ランクは24種類

命日が決定すると，それに対応して成績ランクも判定される。右にあるリストが，成績ランクの判定基準表だ。

リストの下部分がゾンビ証明となっているが，これは残日数がマイナスになった場合である。誤った回答ばかりだと，残日数が減りつづけ，マイナスになるのだ。残日数がマイナスということは，命日が過去だったということ。つまり，もうすでに死んでいる──ゾンビ状態なのである。この場合は享年ではなく没後年（日）数で判定される。

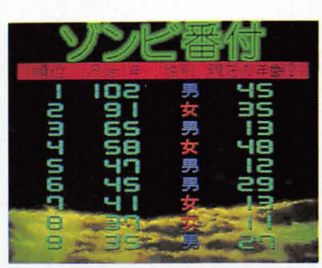
ゾンビの部分で要注意なのは，残日数が0日以下，つまり享年が実際の年令以下になると，必ずゾンビになるということ。たとえば現在40歳の人は，D-3以上かX-1以下の成績しか取れず，E-1～E-3は取れないということだ。結局のところ，すべての成績を取得するには10代以下でないといけないわけなのである。



◀生きながらに死んでいるゾンビ。生存証明書がゾンビ証明に変わる

成績ランクリスト

残日数	ランク	成績	享年／没後
プラス（生存証明書）	A-1	神様・女神様	享年150歳～
	A-2	奇跡的長寿	140 ～149歳
	A-3	歴史的長寿	130 ～139歳
	B-1	記録的長寿	120 ～129歳
	B-2	かなり長寿	110 ～119歳
	B-3	やや長寿	100 ～109歳
	C-1	人並みの上	90 ～ 99歳
	C-2	人並みの中	80 ～ 89歳
	C-3	人並みの下	70 ～ 79歳
	D-1	やや短命	60 ～ 69歳
	D-2	短命	50 ～ 59歳
	D-3	かなり短命	40 ～ 49歳
	E-1	早死に	30 ～ 39歳
	E-2	若死に	20 ～ 29歳
	E-3	親不孝者	19歳以下
マイナス（ゾンビ証明）	X-1	死にたて	没後 0 ～ 7日
	X-2	やや腐りかけ	8 ～ 49日
	X-3	腐りかけ	50日～ 1年
	Y-1	かなり腐った	2 ～ 3年
	Y-2	きわめて腐った	4 ～ 9年
	Y-3	腐りきった	10 ～ 19年
	Z-1	ゾンビ／梅	20 ～ 34年
	Z-2	ゾンビ／竹	35 ～ 49年
	Z-3	ゾンビ／松	50年～



▲レギュラー問題は，自分の思ったままに答えて，結果を待とう

残日数＝生存可能日数はこうやって増減するのだ

1問正解（誤答）すると，どれだけの日数変化が起こるのか。ナムコ提供のヒントをもとに研究した結果，その法則を解明できたぞ。それをまとめたのが右表だ。

平均余命とは，誕生日を入力した直後に表示される残日数。Tは時間係数。回答までにかかった時間に準拠する，100％以下の数だ。時間がたつにつれて，この係数は低くなる。また，年齢・性別によっても細かく設定されている。反射神経が速い年代ほど係数の減りかたが急激であるのだ。誤答の場合の減少日数は，回答所要時間とは関係はない。

では表を簡単にまとめておこう。精密検査を含めて，ジャンルは全部で6種類。それぞれのジャンルでの増減日数は一定になっている（仮にその一定値をGとする）。



▶平均余命は、男性よりも女性のほうが長く設定されるぞ

1問についての残日数増減日数計算式

	レギュラー問題	精密検査があるジャンルのレギュラー問題	精密検査
正解（長寿に適している回答）	$+\dfrac{43830-\text{平均余命}-\text{生存日数}}{6\times\text{問題数}}\times T$	$+\dfrac{43830-\text{平均余命}-\text{生存日数}}{6}\times T$	$+\dfrac{43830-\text{平均余命}-\text{生存日数}}{6\times(6\text{or}7)}\times T$
誤答 無回答	$-\dfrac{\text{平均余命}}{4\times\text{問題数}}$	$-\dfrac{\text{平均余命}}{4}$	$-\dfrac{\text{平均余命}}{4\times(6\text{or}7)}$

※端数がでる場合、余りを1日ずつ各ジャンルにふりわけ、全問正解で120歳、全問誤答で平均余命の1.5倍の日数になるよう調整される。

精密検査のないジャンルのレギュラー問題は，1問につきG／（問題数）。精密検査のあるジャンルのレギュラー問題は，1問でG。精密検査は6問ならG/6，7だとG／7。簡単に表わすと，このようなシステムになっている。

ここからわかることは二つ。まず，どのジャンルでも1問目は重要であるということ。1問目で誤答してしまうと，2問目で誤答するよりも2倍の痛手を被る（こうむ）可能性があるからだ。

もう一つ。正解の欄にある43830日とは120年だ。医学界では，人間の生物学的限界寿命は120歳だとされている。これから平均余命と生存（生まれてからの）日数＝あなたが生きるであろう日数を引くと，120歳との格差がでる。1ジャンルで獲得できる最大増加日数は，これの1／6。ジャンルは全六つ。つまり，全問題で最大増加日数を取ると，ちょうど120歳になるのだ。また全問誤答だと，1ジャンルにおける最大減少日数が平均余命の1／4なので，平均余命の1.5倍の日数が減少する。

これ以外にも日数を増減させる要素がある。それは「両者間の生存競争原理」と呼ばれるものだ。『X−DAY』は2人で同時に余命検索をすることができる。このとき，どちらかが早く自滅した場合，残りの者にとっては生存条件がよくなるということで，日数増加率が高くなるのだ。

最終的にモノを言うのはやっぱり「運」だ！

最後にひかえている「運」で獲得できる増減日数（これを運命日数という）は，事前に算出することができる。平均余命と「技」終了時点での残日数との差の，半分の日数が運命日数となるのだ。つまり，平均的な選択をしていれば，「運」で大きく増減することはない。逆に極端な選択をしていると，「運」で大変動が起こる可能性があるわけだ。

ただし，これまでの質問に回答するとき，あからさまに意図的に答えていると，機械側がそれを察知し，運命日数を大幅に減らしてくることがあるので，注意が必要である。

また，「運」はレバーを左右好きなほうに入れるだけだが，このときどちらに入れるとプラスになるのかは，あらかじめ決定されているのだ。つまり，プラスかマイナスかは，ちょうど1／2……まさに運命の別れ道である。



◀長寿番付に乗るか乗らないかは、「運」が大きく左右する

めざせ神様＆死にたて『X-DAY』はバトルゲームだ

これ以外にも，『X-DAY』にはいくつかの法則が隠されている。たとえば，享年の初期値の設定方法。年齢が高い場合は，これまでに生存競争を生き抜いてきた実績というものがある。その成果が反映されて，享年の初期値は高めに設定される。しかし年齢が低い場合だと，これから先，実生活で長生きをする者もいれば，早死にする者もいる。したがって，いろいろな可能性があるということで，享年の初期値は低めに設定されるのだ。

ただし，高年齢だと残日数は少なくなるから，増減日数の幅も狭くなる。低年齢だと残日数は大きくなるので，増減日数は大きくなってくる。つまり，高年齢者はローリスク・ローリターン，低年齢者はハイリスク・ハイリターンと，バランスよく設定されているわけだ。

『X-DAY』の魅力は，ほかのアーケード・ゲームと同じように，ハイスコア（＝残日数）を狙うこと。そして，2人での対戦長寿バトルだ。今後ゲーム・センターに入ったら，黄色と紫の筐体に，ぜひコインを投入してほしい。

そして，驚異的なスコアがでたら，証明書のコピーなどでご一報いただきたい。機会があれば，それらの“死亡届”をランキングにして，みなさんに紹介したいと思っている。



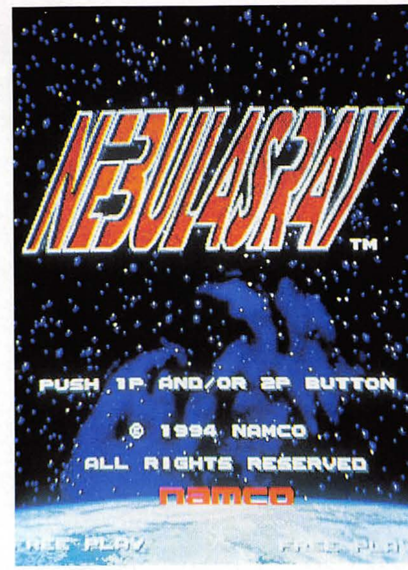
ARCADE GAME

アーケード・ゲーム今月の1本

美しすぎるグラフィックに脱帽!

ネビュラスレイ

■発売元：ナムコ
■好評稼働中



美しいグラフィックと圧倒的なキャラクターの質感で迫る，ナムコのシューティング・ゲーム『ネビュラスレイ』。発売されてから少し時間がたっているから，もうすでにプレイしたことがある人も多いよね。でも，このページを読んでからプレイすれば，さらに楽しめることまちがいないぞ。
（文・開田清隆）

美しすぎるキャラクターの秘密は……

『ネビュラスレイ』をはじめて見たとき，誰もが「キャラクターが他のシューティングとちょっとちがう」と思うことだろう。グラフィックの美しさもさることながら，ポリゴンの3Dシューティングを思わせるキャラクターの動き（アニメーション）がスゴイのだ。このゲームを見慣れてくると，他のシューティングのキャラクターを平面的に感じるようになってしまう。では，そのキャラクターたちは，どのようにして作り，動かされているのだろうか?

じつは『ネビュラスレイ』のグラフィックは，パソコンのMacintoshを使用して描かれているのだ。以下が，その制作手順。

①Mac上で機体のモデリングを行なう。
②各機体ごとのさまざまな動きのパターンをMac上で表示させる。
③すべてのパターンをグラフィック・データとして基板上に取り込む。

つまり，ポリゴンのようにリアルタイムで計算して表示しているのではなく，一つ一つの機体が，立体的なグラフィック・データを数多く持っていて，それらを切り替えて表示しているというわけだね。



◀ミッション1中盤の対大型戦艦戦。宇宙の広大さを感じるシーンだ。この巨大な戦艦がMacで描かれていたなんて，本当にビックリ。自機の浮遊（飛行）感覚までも，今までのシューティングとはちょっとちがうぞ



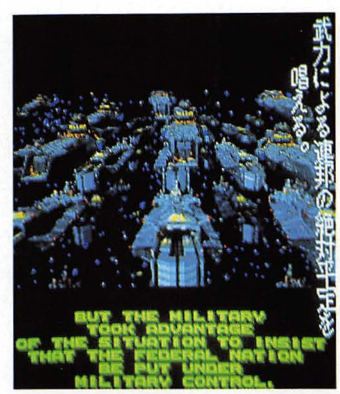
▶これはもうゲームも大詰め，ミッション6の1シーン。敵要塞中枢部での戦闘だ。後半の面はかなりハードだが，写真ではお伝えできないようなすごいシーンもあるので，がんばって自分の手で最後まで見てほしい

ストーリー

長年に渡る星間戦争に終止符を打ち，アウストラル7星系は統合連邦国家となった。統合政府は，星系外からの侵略などに対応する目的で連邦共同の防衛軍「統合軍」を設置する。平和は60年間つづいたが，軍部はしだいに巨大化し，クーデターを起こして連邦政府の拠点〝惑星マリナーク〟を破壊（マリナークは小惑星帯となりミッション3の舞台に）。驚異を感じた連邦各国は，統合軍に対抗するために共同で「抵抗軍」を組織する。

戦闘は統合軍有利のまま歳月が流れた。統合軍は抵抗軍を星系のはずれまで追いつめ，あくまで屈しない抵抗軍に対して強化兵器で構成した「制圧軍」を組織。制圧軍は抵抗軍の居城「惑星エヴァグレネス」（ミッション2）を包囲，壊滅作戦を開始した。抵抗軍はエヴァグレネスの衛星「エクセオ」軌道上（ミッション1）に全部隊を集結させ，惑星エヴァグレネスを死守すべく攻撃部隊を発進させた。

そして今，「惑星エヴァグレネス」上空で，最後の戦闘が開始される……。



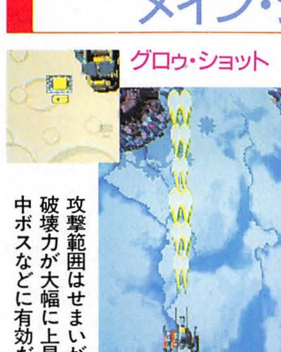
◀タイトル・デモで迫力あるグラフィックと共にストーリーも紹介されている。決戦に向けて戦闘機ファイティング・レイが飛び立つ

パワーアップ・アイテムだ!!

操作系は1レバー＋2ボタン。ボタンはそれぞれショット（メイン・ショット／サイドアーム同時）とボムだ。メイン・ショットはノーマル時を含め5段階にパワーアップ，サイドアームは4種類の中から選択できるが，時間制限がある。また〝スピード・アップ〟はその名のとおりのアイテムで，このゲームでも必要不可欠。やられると自機からアイテムが飛び散るので真っ先にこれを回収しよう。

メイン・ショット

グロウ・ショット



攻撃範囲はせまいが，破壊力が大幅に上昇。中ボスなどに有効だ

ウィンド・ショット



攻撃範囲が広がる。しかし，さして広範囲ではないので要注意

サイドアーム

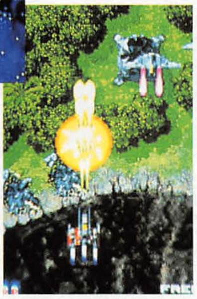
フォーム・レーザー



いわゆるホーミング・レーザーを発射する。ザコキャラに有効

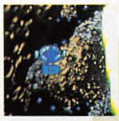
サイドアーム

フォール・ライトニング

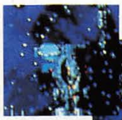
強力な電磁場を発生させる。射程は短いが威力はかなりのもの

フォース・シール




敵の攻撃を防ぐバリアを作りだす。はじめてやるときはコレ

フォトン・トゥピドー




正面に強力なエネルギー体を4本撃ちだす。攻撃範囲がポイント

その他にもこんなアイテムがあるぞ

スピード・アップ



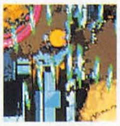
スバリそのまま。5段階

フォース・プラス



ボムが1個増加。最大7個

ポイント・アイテム

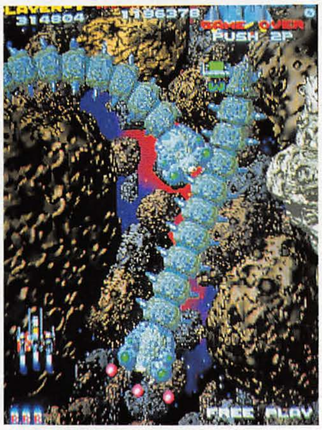
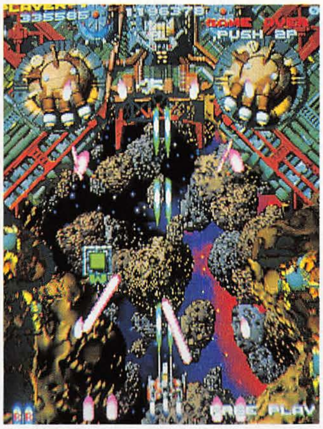


ボーナス。3000点だ

先の面をちらっと紹介

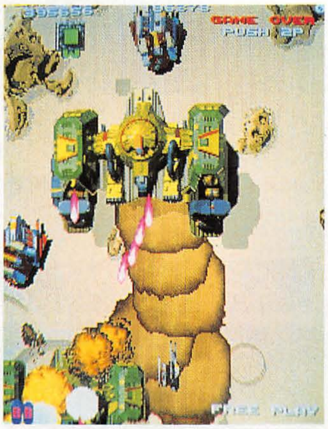
発売されてから1か月以上たつ『ネビュラスレイ』だが，読者の中には，全然先の面に進めずに悔しい思いをしている人もいるにちがいない。そんな人のために……とはよくあるパターンだが，せっかく用意された美しいグラフィック。それをできるだけ多くの人に見てほしい！っということで，ドドーンと3面以降，ラストまで紹介だ。

MISSION 3 "Lost-Marinarc" Area

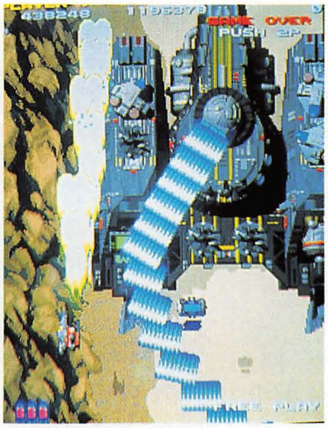



ロスト・マリナーク，つまり破壊される前，連邦政府の拠点だったところだ。大小の岩石が飛来するなか，敵や宇宙生物との戦いがはじまる。浮遊する岩石のグラフィックはこのゲームの見どころの一つだ。ボスは宇宙要塞〝Asteroid-Fortress〟。

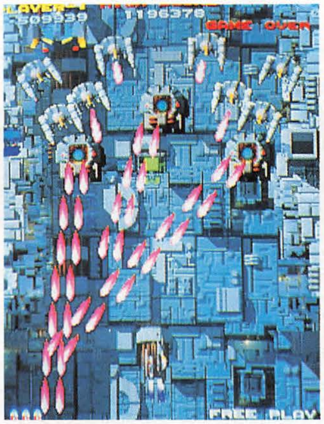
MISSION 4 "Sandvum" Area



高速スクロールする砂漠の惑星が戦場。ホバリング移動する地上の敵，そして惑星に生息する宇宙生物との戦闘へと展開する。ボス〝Land-Cruiser〟は，高速ホバリング移動しつつ多方向にレーザーを連射してくる強敵。最後までハイスピードな面だ。



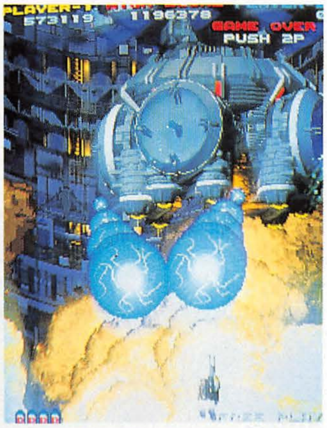
MISSION 5 "Enemies-Space-Fortress Entrance" Area

美しい亜光速飛行中の戦闘から敵宇宙要塞上空へ。そこは溝状の通路になっており，レーザー砲台，戦闘機の攻撃をかいくぐっていく。砲台を撃ち逃すと致命傷に。ボスは〝Diffencers-Core〟。多数の砲台に守られたコアを攻撃しなければならない。

MISSION 6 "Enemies-Space-Fortress Attack" Area

いよいよ敵宇宙要塞へ突入。激しい敵の攻撃のさなか，要塞中枢の破壊に成功。そのまま脱出！と思いきや最後のボス，名前も〝Final-Enemy〟とのファイナル・バトルへ。4段階の攻撃形態を持つ強敵だぞ。爆発する敵要塞を脱出しながらの戦闘が展開する。

アフターケア

スーパーストリートファイターIIX

■発売元：カプコン　■アーケード版：稼働中

これまで紹介してきた情報以外にも，『スパII X』から導入された新要素はたくさんある。キミはゲーム・センターで見たことがないか？　なくなったはずの基本色（『スパII』での弱パンチ色）で闘っているキャラを。ベガ・ステージで現れる黒い道着の格闘家を。今月はこの二つについての情報をお届けする。「あれはいったいなんだろう？」と悩んでいた人は，ぜひ読んでみてほしい。　　（文・板場利光）



ベガのほかにも「最終ボス」が！ 彼の正体は……？

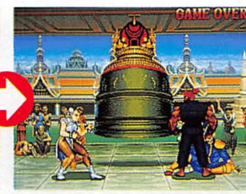
『ストII』時代から最終ボスとして君臨してきたベガ。しかし，『スパII X』ではもう1人「隠れボス」がいた。その人物とは……オープニングで登場する謎の男だった！

ベガ・ステージになったとき「ある条件」を満たしていると，音楽が変わって謎の男が登場，一瞬のうちにベガを倒したかと思うとプレイヤー・キャラに挑戦してくるのだ。

彼の使う技は，ほとんどリュウ&ケンのものと同じだが，性能や攻撃力は遙かに高い。そのうえ，無敵になるオリジナル技も体得している。

いったい彼は何者なのか。持ち技や「我は拳を極めし者」というセリフにカギが……？







◀▼条件を満たしてベガ・ステージにたどりつくと，残像ダッシュで現れてベガを倒してしまう。黒い道着に身を包んだその男こそオープニングにでてきた人物だ！

波動拳タイプ



▲見た目はリュウのものと変わらないが，じつは弾が二つ重なっているのだ

空中波動拳タイプ



▲ジャンプ中に2発連続で弾を撃つ。起き上がりに重ねられるとキツい

昇龍拳タイプ



▲リュウ&ケンも使う最強の必殺技。見た目は弱昇龍拳だが連続ヒットあり

ダッシュ



▲全身無敵の移動技。この技で背後にまわってからの昇龍拳がとても強力だ

『スパII X』で『スパII』性能のキャラが使える？

『ストII』シリーズにかぎらず，格闘ゲームではバージョン・アップするたびにキャラ間のバランス調整=性能変更が行なわれる。しかし，キャラによっては「前の性能のほうがよかった」という場合も少なくない。

そんな場合のことも考えたのか，『スパII X』では，前作『スパII』の性能を持つキャラでプレイできるようになっている。

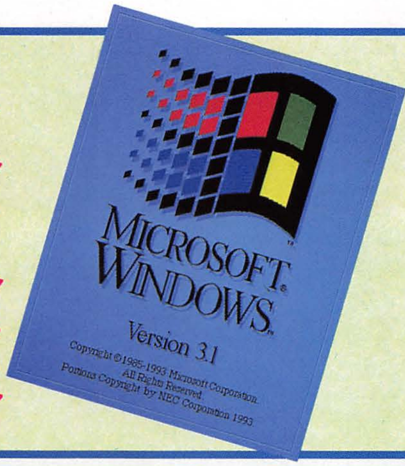
選択方法は簡単だ。キャラを選んだあとに下表のコマンドを入力してからパンチボタンを押すだけ。成功すれば，キャラの色が基本色（『スパII』の弱パンチ色）に変わって，そのキャラ固有のセリフを叫んでくれるぞ。

ちなみに，技の種類や性能は『スパII』とまったく同じだ。もちろん，スーパーコンボも使えないし，投げられたときも受け身がとれないので，ガイル，ダルシム，T. ホーク，サガット以外は選ばなくていいかも。

『スパII』性能キャラ　選択コマンド一覧表

キャラ名	コマンド	キャラ名	コマンド	キャラ名	コマンド	キャラ名	コマンド
リュウ	→→→← +パンチボタン	ブランカ	→←←← +パンチボタン	T.ホーク	→→←← +パンチボタン	バイソン	→←←→ +パンチボタン
ケン	←←←→ +パンチボタン	ザンギエフ	←→→→ +パンチボタン	キャミィ	↑↑↓↓ +パンチボタン	バルログ	←→→← +パンチボタン
E.本田	↑↑↑↓ +パンチボタン	ガイル	↑↓↓↓ +パンチボタン	フェイロン	←←→→ +パンチボタン	サガット	↑↓↓↑ +パンチボタン
春麗	↓↓↓↑ +パンチボタン	ダルシム	↓↑↑↑ +パンチボタン	ディージェイ	↓↓↑↑ +パンチボタン	ベガ	↓↑↑↓ +パンチボタン

体験 Windowsゲーム



これまでは実用ソフト一本ヤリだったWindowsに，最近，ゲームソフトが目立つようになってきた。とくに，NECホームエレクトロニクスの手によってMacから移植された2本のソフトは，一般の評価もきわめて高い大作AVGだ。そこで今回は，Windowsでのゲームの遊びかたの解説を兼ねて，それらを紹介してみたい。

（煌竜）

Windowsとは？

Windowsについてよく知らない人のために，まず説明。Windowsというのは，その名のとおり「Windows」という環境上でほかのソフトを走らせるためのソフトだ。要するに，Windowsを走らせた時点でそのパソコンは「Windows」という新たな機種に変わると考えてくれればいい。PC-98でも，TOWNSでも，DOS/Vでも，それぞれの機種用につくられたWindowsを使えば，同じソフトが動くようになる。

手持ちの機種がちがっても文章や画像のデータが共通して使えるのがWindowsの最大の利点なんだけど，システム本体の設計も優秀だ。マウスのみの操作で画面上の好きな位置に作業用のウィンドウを開けられ，また複数のウィンドウを開けて仕事を平行して進めることもできる。お絵描きソフトから切り取った絵をワープロの文章に貼ることだってできてしまうのだ。

なお，Windowsでゲームをはじめるための具体的な手順は，右に写真で示したとおり。まずWindows本体を立ち上げ，メイン・システムの中に入っている「ファイルマネージャ」を利用して実行ドライブのCD-ROMを選択。いくつか表示されるファイルの中から，指定されたインストール・プログラムを実行すればOKだ。一度セッティングしてしまえば，つぎからはゲームのアイコンを指定するだけで，簡単にゲームが遊べるようになるぞ。

名ソフトの数々

現在発売中のWindows用ソフトから，とりあえずオススメの4本を紹介しよう。

Windows用で人気のゲームといえば，『マイクロソフト・ゴルフ』（マイクロソフト）。海外製作のゴルフゲームで，とにかく美しい画面がウリだ。お父さんがたにおススメ。

新登場の『サム・ルパート殺人事件』（NECホームエレクトロニクス）は，海外で四つの賞を受賞した探偵モノAVG。手がかりをもとに8人の容疑者の中から犯人を絞り込んでいく名作推理小説タイプの構成だ。

シンプルなパズルゲームの『ザ・ウォール』（アローマイクロテックス）は，重力をうまく操って4種類のブロックを効率よく消していくゲームだ。手軽に遊ぶには最適だろう。

『ブリーダー』（総合ビジネスアシスト）は，魚と花と動物を育てる育成型のSLG。世話の仕方によって，育ちかたが大きく変わるぞ。

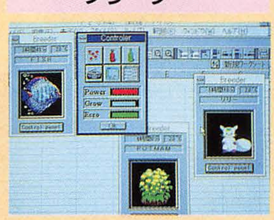
こんなソフトが発売中!!

サム・ルパート殺人事件



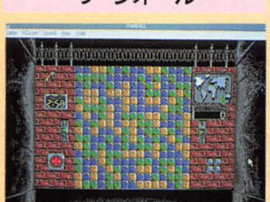
▲著名なプロデューサー，シャノン・ギリガン氏の作品

ブリーダー



▲劣悪な環境を与えて，わざとヘンに育ててみるのも一興

ザ・ウォール



▲ルールはきわめてシンプル。アイテム類も豊富だ

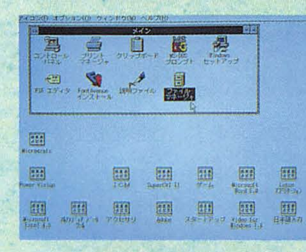
マイクロソフト・ゴルフ



▲とにかく画面のキレイなゴルフゲーム。シングルをめざせ！

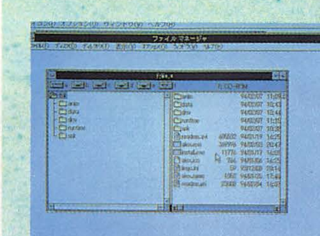
Windowsでゲームを遊ぶための手順

①Windowsを立ち上げる



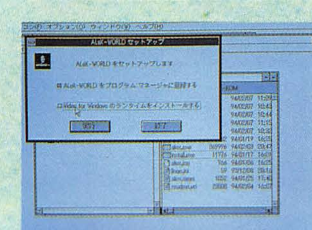
◀システムを立ち上げ，メインメニューをだす

②ファイルマネージャーを選択する



◀ファイルマネージャーを選んでCD-ROMを指定

③インストールを実行する



◀マニュアル指定のプログラムを選んで実行しよう

④パラメータを指定して完成



◀設定を行なえば完成。あとはアイコン選択のみ

未来都市・東京が舞台のインタラクティブ・ムービー

アレックス ワールド

■NECホームエレクトロニクス　■AVG　■15,800円　■発売中

映画的大冒険

キミはある日突然，未来の東京にタイム・スリップした。

狭い路地の両側に立ちはだかる，切り立った崖のような高層建築物の群れ。

空中を浮遊し，通りを監視する数多くの無人センサー。

見慣れない周囲の風景に，キミはわけもわからず立ち尽くした。

だが，事態はさらに深刻だった。

目の前の路上の血溜りのなか，頭を打ち抜かれて倒れ伏す死体。

そして気づけば，自分の右手には拳銃が握られている。

さほどの間をおかず，複数の足音が近づいてきた。

無機質な装甲服に身を固めた警官たちに捕まったキミは，有無をいわさず牢獄にたたき込まれた。

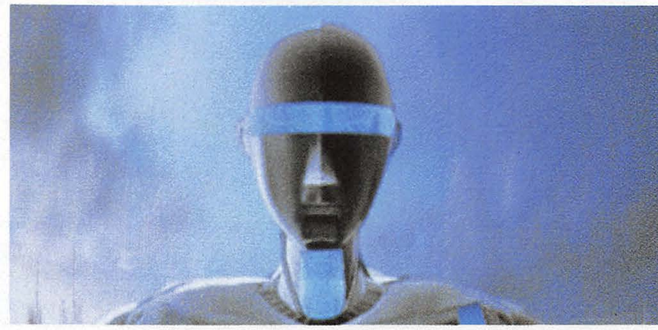
死刑はほぼまちがいない……脳裏に交錯する恐怖とあせり。

だが，そんなとき，新たにキミの牢獄に入ってくるものがいた。

銀色の顔，銀色の身体。

エメラルドグリーンに光る，ベルト状のモニター・アイ。

キミにゆっくりと近づき，口とおぼしき部分を開いた「それ」は，自らをアレックスと名乗った……。



▲アレックスとは会話が可能。キーワードを打ち込んで情報を引きだせ！

★

『アレックスワールド』は，近未来の東京を，感情を持ったロボットの友人・アレックスとともに冒険するSF風のAVGだ。

AVGとはいっても，ゲームのキャッチ・コピーである「インタラクティブ・ムービー（参加型映画）」という言葉が示すように，プレイ感覚はむしろ映画を見ているそれに近い。しかも映画のように観客として楽しむだけでなく，ストーリーの要所では自分の行動を選択し，積極的に話を進めていくことになる。選択によってはまったくちがった道筋をたどることもあり……写真を見てのとおり，プロローグが終わった時点で，いきなり行動の分岐点があるぐらいだ。一度ゲームを終了しても，何度も遊び直すことになるだろう。

そしてこのゲームの各シーンは，実写映像に勝るとも劣らない，独特な質感を持ったグラフィックにより描きだされている。しかも，単に1枚絵で表現されているわけではない。

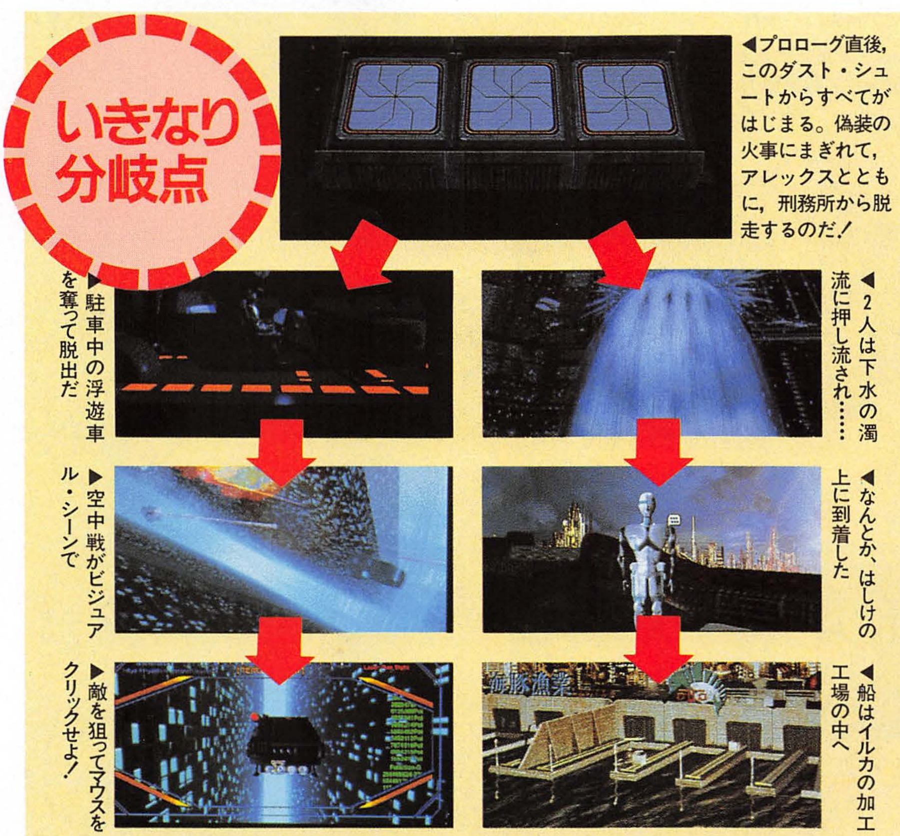
こちらのアクションに対しての，なめらかなアニメーションによる反応。

コマンド入力によって展開される，プレイヤーの周囲360°全周の映像。

さすがに全シーンというわけにはいかないが，それら膨大な記憶容量を必要とする演出がゲームの多くの場所で効果的に利用され，臨場感をかもしだしている。しかも音声出力や効果音のオマケつきだ。CD-ROMソフトならではの技巧と言うべきだろう。

ゲーム中の視点の移動もおもしろい。通常の行動時や急激な場面の変転においてはプレイヤーの視点から見た映像が使われ，逆に話が自動的に進んでいく部分では映画的なカメラワークによって演出が行なわれている。ストーリーをきっちり把握できるという点でも，この技法は成功だ。また友人アレックスと会話できたり，データナビと呼ばれるポレット端末からデータを引きだせるなど，謎解きの要素を盛り上げる小道具類も充実している。

SF映画が好きな人ならば，確実にオススメできる1本だ。



◀プロローグ直後，このダスト・シュートからすべてがはじまる。偽装の火事にまぎれて，アレックスとともに，刑務所から脱走するのだ！

▶駐車中の浮遊車を奪って脱出だ

◀2人は下水の濁流に押し流され……

▶空中戦がビジュアル・シーンで

◀なんとか，はしけの上に到着した

▶敵を狙ってマウスをクリックせよ！

◀船はイルカの加工工場の中へ



▲主人公を囲む武装警察官の群れ。奇妙にメタリックな色調とスムーズなアニメーションが魅力だ



地獄のタクシー，ただいま参上！
ヘルキャブ

■NECホームエレクトロニクス　■AVG　■12，800円　■発売中

地獄の体験ツアー

ニューヨーク・シティへようこそ！

ありとあらゆる文化，人種が入り乱れる魅惑の魔都。飛行機がでるまでには，まだ十分に時間がありますから，ひとつニューヨークの観光を楽しんでみませんか？

あなたのガイドを務めてくれるのはラウール。とびっきりのツアーを用意してくれるにちがいありませんよ！

コースはエンパイアステート・ビルディングにはじまって，古代ローマ，第一次世界大戦など，見逃せないものばかり。

でも，ご注意下さい。ラウールはあなたの魂を狙っているのです。

彼のボス，ルシファーの命によって……。

★

というわけで，地獄からきたタクシーに乗って，現在と過去を縦横無尽に走り回るのが『ヘルキャブ』の内容だ。

回る場所と時代を具体的に挙げよう。

最初の訪問地点はマンハッタンのエンパイアステートビル。ビルの中がキチンと再現されていて，壁に飾られた絵の説明まで見学が可能。とくに屋上の展望台からながめるニューヨークの風景は，おせじヌキで絶品だ。かならず一度は見ておこう。

つぎに着くのは，時代を越えて紀元前のローマ。邪悪な皇帝が支配する物騒な時代で，しかもプレイヤーはコロッセウムのド真ん中に現れる。ヨロイカブトに身を固めた戦士や危険なワナの数々など，闘技場ならではの設備（？）が待っているぞ。

おつぎは少々現代に近づき，第一次世界大戦下のフランスに到着。対毒ガス装備に身を固めた兵士たちがウロウロしているのだ。

そしてラストで，はるか古代はジュラ紀を訪問。ご存知恐竜たちが画面狭しと暴れ回る。命がいくつあっても足りないところだ。

——このスペシャル・ツアーの途中では，行動の選択を迫られる場面がかなりある。このとき注意が必要なのが，画面右下に表示されているソウルメーター。身の安全のために悪いことばかりしていると，やがて魂は暗黒に飲み込まれ，バッドエンドになってしまうのだ。

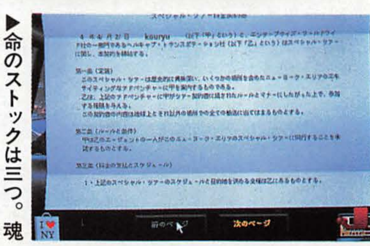
なお，このゲームはプレイヤーの選択で展開が変わるマルチ・エンディングになっている。道筋は多彩かつ楽しいものばかりなので，気のすむまで地獄のツアーを楽しんでほしい。



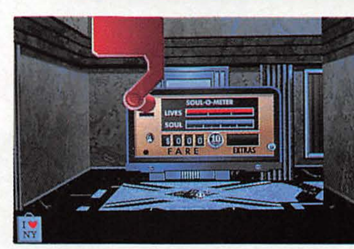
▲スペシャル・ツアーの案内役，ラウール。ただし目的地に連れていってくれるだけで，主人公を助けてくれることはまずない。彼との会話も重要な要素だ



◀ワナにはめられたキミは，地獄の契約をするハメに

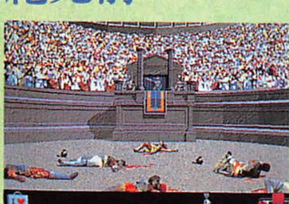


▶命のストックは三つ。魂がなくなってもおわりだ

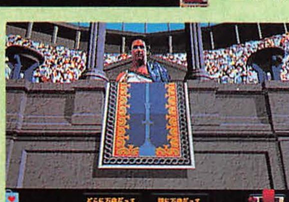


◀時空の狭間を進むヘルキャブ。なかなかキレイだ

紀元前・ローマ



◀到着したのがいきなりローマの闘技場。地面には死体がゴロゴロ



▶闘技を見学中の皇帝と面会。彼は暴虐なる専制君主だ



▲衛視との会話。このあと主人公は重大な選択を迫られる

エンパイアステート・ビルディング

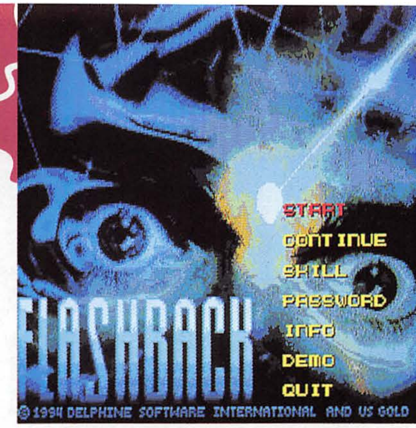


▲屋上からの眺望は絶景！　四方を回ってニューヨーク全体の風景を見渡そう



▼ビルの内部は本物と見まごうばかり，壁の一つ一つまで克明に再現されている。

人気ゲーム徹底攻略



超難解ゲームもコレでバッチリ！

フラッシュバック

■対応機種：PC-98（256色対応／ハードディスク対応）
DOS/V，FM TOWNS
■ビクターエンタテインメント　■12,800円

海外の大作『フラッシュバック』が，ついに国産パソコンに上陸。アクションAVGである本作品は，謎・謎・謎のオンパレード。今回は全6面中，5面までのわかりづらいと思われる点をポイント攻略してみた。（佐久間亮介）

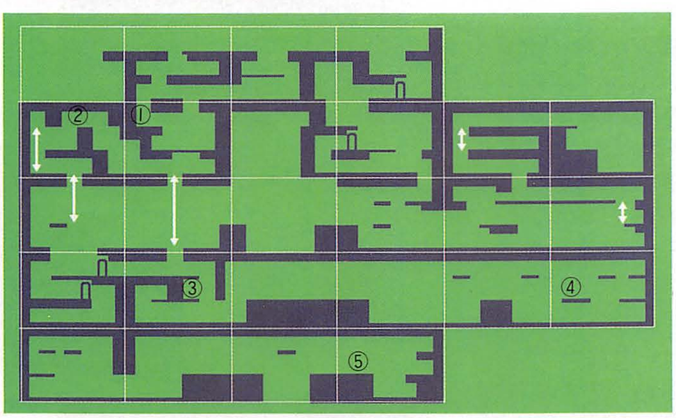
パソコン版こそが真の移植版なのだ！

『フラッシュバック』がついに国産パソコンに上陸した。すでに家庭用ゲーム機では先行発売されており，実際に体感した読者もいることだろう。が，それらの家庭用ゲーム機版では，いくつかのビジュアルがカットされている。今回の国産パソコン版では，そうしたビジュアルも完璧に再現。最後まで遊んだプレイヤーにも，十分に満足のいく仕上がりとなっている。ぜひとも一度，チャレンジしてもらいたい。


◀1面のジャングルから日本版初収録のビジュアルが見れる。ステージ間のデモの構成も一部に変更が加えられており，イメージがより明確に伝わってくる

STAGE 1 ジャングル

主人公コンラッドの冒険のはじまりとなる舞台。クリアするだけならさほどむずかしくはないのだが，いかに美しく，効率よくプレイするかとなると奥の深いステージなのだ。必要とされる手順は少ない面である。



POINT1 ホロキューブは過去への手がかり

スタート地点から1画面下には，ホロキューブが落ちている。これは物語の全貌を知るための手がかりとなるアイテム。忘れずに入手し，作動させてみよう。


▶主人公の立っている場所にホロキューブは落ちている。忘れずに拾え

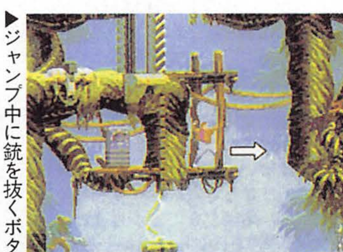
POINT2 小石を使いテレポーターを見つけろ

一段高くなった足場の左横に落ちている小石が必要。この小石を高くなった足場の上から右に投げる。これでスイッチが固定され，テレポーターのあるリフトが下降するぞ。


▶ここにテレポーターはある。小石を投げるのだ

POINT3 ジャンプとの複合操作をマスター

画面中央の足場から左へジャンプ。ジャンプ中に銃を抜くボタンを押しておけば，着地時に銃を抜くアクションはカットされ，すぐに発砲できる状態になるぞ。


▶ジャンプ中に銃を抜くボタンを押せば着地後すぐに攻撃可能

POINT4 防衛兵器のスイッチを回避するには

右図で主人公の立っている位置からダッシュ・ジャンプを使い，画面の上にある足場へ。そのまま上方の足場をわたって右へ行けば，左隣りの画面にある兵器は作動しない。


▶画面の上方をとおっていけば充電器の左にあるスイッチを回避できる

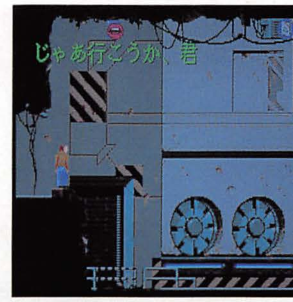
POINT5 アンチGベルトで次のステージへ

所持金が500クレジット以上の金額に達したら，老人からアンチGベルトを購入できる。金額が足りないのならば，右隣りの画面でシールドを回復させてから捜索にでよう。


▶アンチGベルトを購入したら穴に飛び込む。装備する必要はないぞ

STAGE 2 ニューワシントン

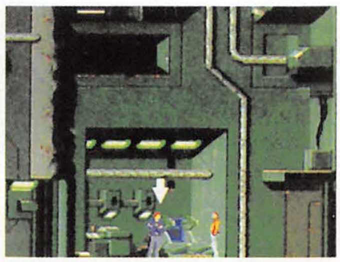
ステージ2の舞台はニューワシントン。マップの規模，クリアまでに要求される手順の多さは最終面につぐほど。ニューワシントンは四つのエリアで構成されており，それらのあいだを頻繁(ひんぱん)に移動しなければならないのだ。クリアまでに全部で五つの任務を遂行する必要があるので，ひとつの任務が終了したら，こまめに職業案内所でセーブしておいたほうがいいだろう。今回は難関となりそうな任務4・発電所と，任務5・ミュータント抹殺について書いておく。前者は素早い行動が，後者は冷静な判断力と戦略が要求される。



◀ニューワシントンは地下に建造された都市。エリア2・3と明記された区画へは，関連した任務遂行中ならば侵入することができる

POINT1 新たな力・フォースフィールド！

最初のイベントは親友であるイアンのもとで発生する。失われた記憶を取りもどしたあとイアンに話しかければ，バリアー発生装置であるフォースフィールドが手に入る。



▶最初に登場する警官2人との戦闘に勝てばイアンと話すことができる

POINT2 労働許可証を使い任務を遂行しよう

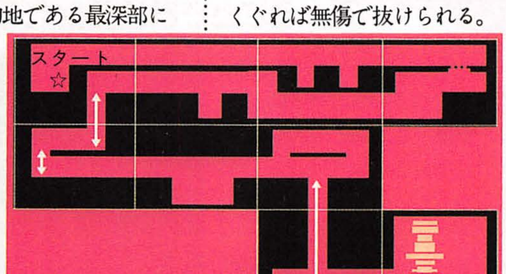
フォースフィールドを入手したら地下鉄に乗り，アメリカ地区へ。バーテンのジャックと話し，アフリカ地区にある役所で労働許可証を手に入れよう。その後，ヨーロッパ地区の職業案内所で任務を受諾(じゅだく)し，遂行していくこととなる。任務は五つ。すべてをクリアしないと，つぎのステージへ行くために必要となる品物は購入できないのだ。職業案内所にはセーブ・ポイントが設置されているので，任務をひとつ遂行するたびに途中経過をセーブしておくべき。この五つの任務がこの面の核なのだ。

POINT3 VIPのための道を切り開くのだ

二つめの任務であるVIP護衛では，主人公のさまざまなアクションを使ってVIPが移動するための道を確保しなければならない。VIPは左右にしか移動できない。そこで道の途中に閉ざされたゲートなどがあった場合は，よじ登りやジャンプを使い，ゲートを開くためのスイッチを作動させねばならないのである。途中に出現する敵キャラは，すべて倒すようにするべき。敵キャラを全滅させないと，脱出不可能な部屋もあるからだ。画面をよく見て，落ちている鍵などを見落とさないようにしよう。

POINT4 制限時間内に発電所の暴走を止めろ

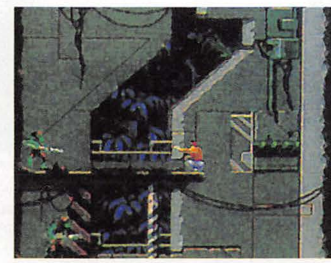
最初につまるのが，この発電所。歩いて移動したのでは制限時間内に目的地である最深部にはたどりつけない。断線してぶら下がっている電線は転がってくぐれば無傷で抜けられる。



▶くぼみの近くでは走るのをやめ慎重に行動せよ。それ以外の場所は走って移動し時間を稼ごう

POINT5 ぶら下がりをうまく使え！

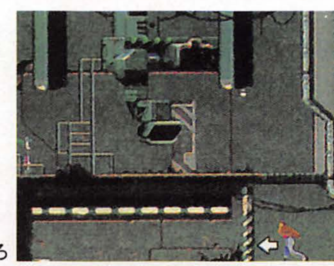
任務5は超難関。まずはぶら下がりを使い下の画面へ。ぶら下がりから落下すれば，墜落死は避けられる。落下中に銃を抜くボタンを押しておき，着地と同時に敵兵を攻撃！



▶下段の足場には鍵が落ちている。あとで必要となるので忘れずに

POINT6 1面で学んだ知識が試される場

任務5の中盤では1面で活用した小石を再び使用する。画面下段に落ちている小石を拾い，左へ投げる。こうすることでスイッチを固定でき，先へと進めるようになるのだ。



▶袋小路に落ちている小石を拾い，投げる。小石でスイッチを固定しろ

POINT7 敵兵の動きを見よ！ 最大の難所

壁にイラストの描かれた地点では，左上にあるスイッチを作動させねばならない。画面左よりこの地点へ侵入したなら，地雷をさけるために左へジャンプ。そのままぶら下がるために必要とされるボタン（走るときに押すものである）を押しっぱなしにしておけば，足場につかまれるため墜落死することはない。

そのまま下の画面から右へ移動し，袋小路の奥に落ちているクリスタルキーを先に拾っておこう。キーを拾う前に，警官との戦闘が発生するので，フォースフィールドは忘れずに装備しておくこと。キーを取ったら，再び壁にイラストの描かれた地点へ。画面下からイラストの地点へ侵入することになるが，移動中に敵兵の攻撃を受ける可能性があるのでフォースフィールドはこまめに使っていこう。敵兵を倒したら，画面左上にあるスイッチを作動させる。任務5最大の難所がここである。

▼画面下から侵入するときは敵兵の発砲に合わせてバリアを使うのだ



▼袋小路の奥にはクリスタルキーが落ちている。警官を倒してから拾え



STAGE 3 デスタワー



デスタワー内は8階建てとなっている。最下層からスタートし，最上階を目指すのだ。最上階はレベル1と呼ばれ，下の階へいくほど数字は大きくなる。レベル1，2以外の階はマップの左右がつながっており，巨大な塔を形成している。ループの使いかたが鍵。

POINT1 敵との戦闘をラクにする“転がり”

3面の主軸はサイボーグとの戦い。彼らは攻撃を受けると，主人公のいる方向へ高速移動する。このときに「転がり」を使い，敵のいた方向へ移動すれば接近戦は回避可能。



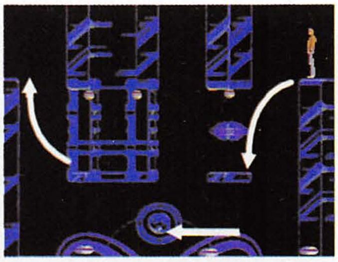
▶敵兵が高速移動したら，転がりを使って相手がいた方向へ逃げよう

POINT2 不利な体勢のときこそループを使え

前述のとおりレベル1，2以外のフロアはマップの左右がループしており，巨大な塔となっている。このループをうまく使えば，敵との戦闘を有利なものとできるのだ。たとえばレベル3では敵を引きつけておき，反対側からまわり込めば，相手に不意をつかれたときでも体勢をカンタンに立て直せるのである。もっともループを自由に使えるのはレベル8とレベル3のみ。それ以外はループしてはいるが，壁などが設置され自由に移動できない構造となっている。レベル6が，そのいい例だろう。

POINT3 六つの爆弾に触れずに移動するには

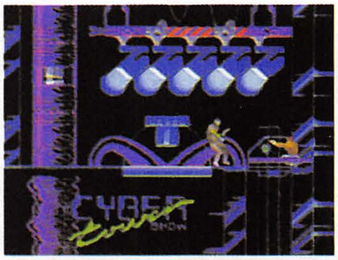
レベル5には右図のような地点がある。左隣りの画面のセーブ地点から左へ4歩移動し，そこから右図へ向かってジャンプしよう。足場にぶら下がれば地雷は作動しない。



▶中央の足場にぶら下がったら，下段をとおり．左の足場を駆け抜けろ！

POINT4 最後の戦いにそなえ銃を構えろ

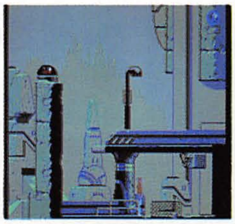
レベル1に到着してもつぎの面へは進めない。この階に陣取っているサイボーグを倒さねばならないのだ。レベル2からリフトで上昇するとき，あらかじめ銃は抜いておこう。

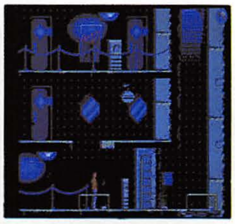


▶レベル1のサイボーグは耐久力が高い。銃を抜いた状態で侵入せよ

STAGE 4 地 球

いよいよ舞台は地球へ。ステージ4は二つのエリアに分類される。ひとつはスタート直後の舞台となるエアポートと屋外。そしてもうひとつは中盤と後半が展開される屋内エリアである。屋内エリアでは，プレイヤーの先入観を逆手に取った謎があり，注意深くプレイしなければ先へと進むことはできないだろう。注意深さと鋭い観察眼が要求されるのだ。





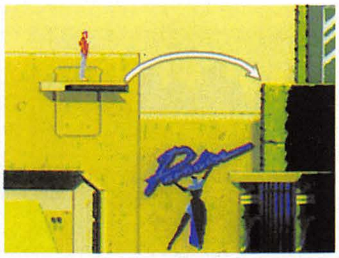
POINT1 敵の動く法則を知れば楽勝なのだ

序盤の屋外エリアは，警官との戦闘を切り抜けるのが目的。謎はなく，反射神経が要求される。が，戦いかたを知れば高度な技術は必要ないのだ。

警官は普段は主人公と同じ高さにいる。そこでしゃがんで銃を構え，警官を攻撃してみよう。銃弾を受けた敵はわずかに上空へ移動し攻撃してくる。この上空へ移動したときにフォースフィールドを使うのだ。これで主人公が攻撃を受けることはない。発砲した警官は主人公と同じ高さへ再び降下してくるので，そこを攻撃しよう。この繰り返し。

POINT2 ダッシュ・ジャンプで屋内へ侵入

屋内へ侵入するには，背景に200と描かれた画面の最上段から右へダッシュ・ジャンプ。隣りの画面にある足場にぶら下がる。よじ登ったら，同様の方法で右に飛ぶのだ。



▶セーブ地点のある画面からここへ。さらに右へ飛び，銃でガラスを壊せ

POINT3 照明を足場にしてガラスを壊すべし

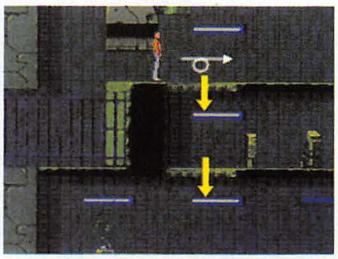
屋内ではただの背景のように見える照明が足場として利用できる。右図の場所では，ダッシュ・ジャンプで照明に飛び移らないと画面上段にあるガラスは破壊できないのだ。



▶照明を足場にしてガラスを破壊せねば上段に落ちている鍵は取れない

POINT4 転がることで道は開かれる

主人公の重さが加わると開く床が2枚重なっている地点は，上段左の足場から右へ転がれば中段の足場へ乗れる。歩いたり走ったりしたのでは下段まで落とされてしまう。

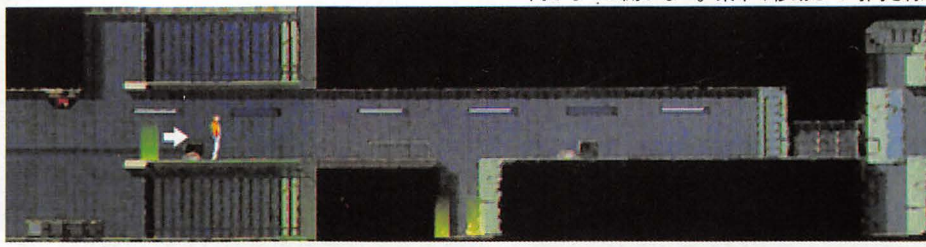


▶画面左上の足場から右へ転がれば，中段のセーブ地点へ行けるぞ

POINT5 電磁場の追走による恐怖に打ち勝たねばならない

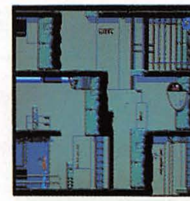
面の最後は右の３画面。主人公の立っている位置より右へ移動すると，背後に電磁場が出現。主人公を追走しはじめるのだ。床がくぼんだ箇所は立ち止まってから前方へジャンプすること。それ以外は地雷に注意しつつ走り抜け，最後の戦闘のための時間を稼ごう。

▼通路のもっとも右にあるゲートは敵キャラを倒さないと開かない。素早く移動して時間を稼げ



STAGE 5 パラダイスバー

屋内のみで展開されるステージ。１面で登場したテレポーターを，いよいよプレイヤー自身の手で操れるようになる面だ。いかにしてテレポーターを活用していくかが，ステージ攻略の鍵を握っているのである。即ゲームオーバーとなるトラップもありセーブは必須。

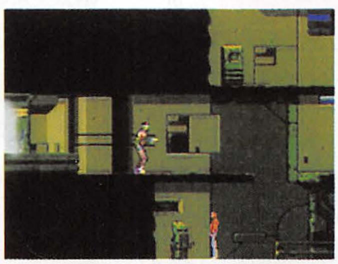


◀屋内ステージであり，マップの規模も小さい。だが，いたるところにトラップが設置されており，油断は禁物。注意深く進んでいけば，さほど苦労することはないだろう。

POINT1 牢屋から脱出し奪われた銃を探せ

ステージ開始直後，主人公は唯一の武器である銃も持っていない。牢屋の扉が開いたら，敵にかまわずに急いで右隣りの画面へ。セーブ地点の手前に銃は落ちているのだ。

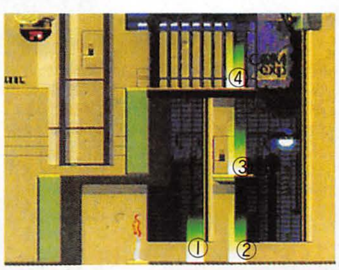
▶セーブ地点の手前に銃は落ちている。敵との戦闘は銃を拾ってから



POINT2 電磁場の法則を見切れ

ステージの右上には，一定の周期で明滅を繰り返す電磁場が設置されている。これは左から順番に明滅していくので，電磁場のあとを追うようにして最上段へと登ろう。

▶図内に記した番号順に電磁場は明滅する。①が消えたら移動を開始だ

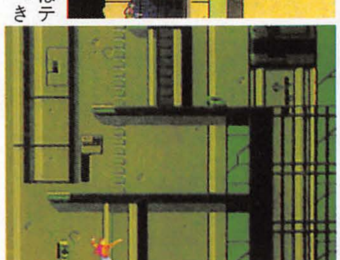


POINT3 テレポーターは積極的に使っていけ

テレポーターとテレレシーバーという２種の品物が手に入る。テレポーターは作動させると，テレレシーバーが置かれている地点へと主人公を瞬間移動させる。この二つの品物を駆使すれば，これまでは移動できなかった場所へ行けるようになる。つまり通常ならば高度がありすぎて墜落死してしまうような縦穴も，テレレシーバーを落としておけば瞬間移動によって底へたどり着けるのだ。

▶このような縦穴はテレポートで移動すべき



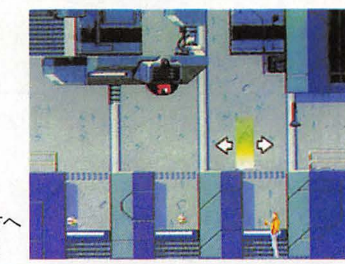


▲ここでテレポーターとテレレシーバーを入手。今後の展開を握るアイテムだ

POINT4 テレポーターを活用すれば怖くない

最後のトラップは前面同様に移動する電磁場が登場する。今回は左右に動いており，床のくぼみを使って回避しつつ進んでいくのだ。テレポーターを使えばラクに逃げられる。

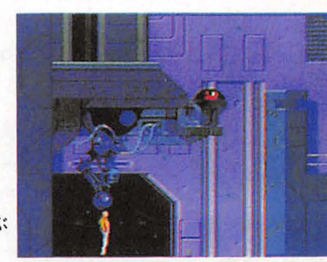
▶あらかじめテレレシーバーを前方へ投げておけばラクに進めてしまう



POINT5 転送機を作動させ敵本星へ突入だ！

転送機までくればステージ・クリア。機械の下に入り，いよいよ敵の本拠地へと舞台は突入していくことになる。画面右上から下段へ降りるときは，ぶら下がりを使う。

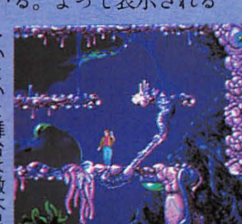
▶右の足場から降りるときは一度ぶら下がってからでなくてはダメ



そして最後の戦いへ――

そして舞台は敵本星へと移り，物語は最大のクライマックスへと導かれていく。最終面はこれまでとはちがい，二つのステージによって構成されている。よって表示されるパスワードもひとつではなく二つ。それほどまでの規模を持っているのだ。





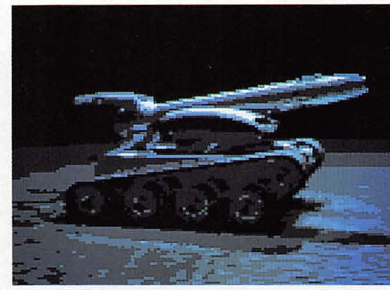
▶いよいよ舞台は敵本星へ。トラップの謎もより難解に！

▲最終ステージは広大。パスワードも二つ用意されているのだ

ご好評におこたえして作品集第2弾が登場！

ザ・ワールド・オブ・X68000Ⅱ

91年7月から92年4月にわたって開催された「第1回全日本X68000芸術祭」。その入選作品から4本＋新作1本の計5作品を収録したのが『ザ・ワールド・オブ・X68000Ⅱ』だ。ソフトのほかにも，各作品の制作者による開発手記が掲載された解説本が付属しているので，オリジナル・ゲームの開発にも役立てることができる，一石二鳥のおいしいソフトだぞ。　（文・板場利光）



■発売元：電波新聞社　■対応機種：X68000
■予価：4,900円　■5月下旬発売予定

アマチュアならではのセンスが光る作品たち

単純明快・白熱必至

『C力検査』

制作者：小林康広

大きさと向きがちがう「C」の字を片目で見て，どの方向が開いているか判断する……健康診断や運転免許の適正検査などでおなじみの「視力検査」を題材に制作されたのが，この『C力検査』だ（タイトルもシャレ）。

基本ルールは本物の検査と同じだが，表示された順に押していく記憶力テストや10秒間の早押しなどなど，じつにさまざまなプレイモードが用意されている。もともとルールがシンプルなだけに，友達同士でワイワイ遊べば白熱することまちがいなしだ。

この作品のいいところはそれだけではない。操作感覚や画面構成など，ゲーム本体以外の部分がきれいにまとまっているのだ。プレイ・アビリティや見た目の美しさもゲームのおもしろさの一要素。アイデアだけでなく，そのあたりもじっくりと煮つめた。ここに『C力検査』のおもしろさの秘密があると思う。



▲ロード中のデモ画面。オープニングからかっとばしてる



▲「視力検査」からこれだけのゲームを作りあげるとは！

おもなプレイモード



▲大きさのちがう「C」が表示されるので，開いている方向にレバー入力



▲「C」がスクロールしてくるので順に答える。少しずつ移動速度も増す



▲1人プレイ専用。16個の「C」をすべて答えるまでの時間を競うのだ



▲10秒間にどれだけ多くの「C」に答えられるかを競う早押しゲーム

「使いやすさ」を追求したスプライト・エディタ

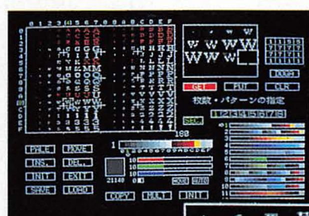
『USEFUL』

制作者：荒田隆仁

今回収録された作品の中で，唯一ゲームではないのが，この『USEFUL』。

内容を簡単に言えば「スプライト・エディタ」なのだが，すべての機能でアンドゥ（直前の作業をキャンセル）ができる，OSからすぐに起動できるなど，ユーザーの立場で，ていねいに制作されているのが特徴だ。

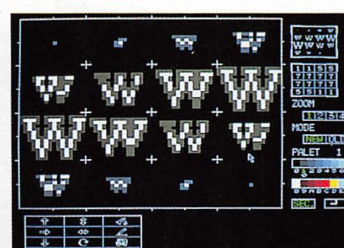
また，おもしろい機能として「市販ゲームで遊んだあとにリセットしてから本作品を起動すると，その時点のスプライト・データが取得できる」というのがある。自作ゲームのキャラ制作の参考にするといいだろう。



▲「GET」機能を使って，スプライト・データを左のエリアから取ってくる



▲「DOGA」で取ってきたデータをアニメーションさせる。スピード調整もできるのだ



▲こちらは制作画面。ペイント・ライン引き・回転など，実際のエディット作業はこちらのモードで行なう



▲直前に動いていたソフトのスプライト・データを取得することが可能。これは『CYNTHIA』のもの

なめらかなホバーの動きに感動！

『RUSH』

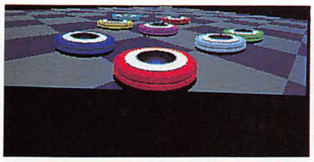
制作者：京大マイコンクラブ（薄田昌広）

ルールは簡単。円盤型のホバーを操作して，時間がたつにつれて狭くなっていくフロアから敵ホバーをはじき飛ばしていく……つまり「おはじき」と同じだ。この説明だけでは普通のゲームに思えるが，じつはこの作品には，ある大がかりな機能が付いている。

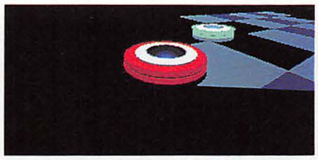
それは「4台のX68000を接続すると多人数対戦プレイができる」ということ。近畿地区大会出展時はRS-232Cケーブルでホストマシンのの PC-9801を介して接続されていたが，今回収録されているバージョンでは，MIDIボードを使って通信することで，ホストマシンがなくても8人プレイができるのだ。

この手の対戦ゲームは，やはり人間同士で闘うほうが数段おもしろい。機会（機械？）があったら，ぜひ一度8人同時プレイを体験してみてほしい。

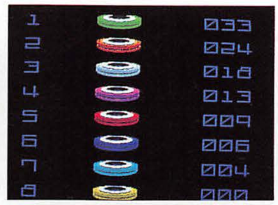
ハード面ばかりをホメてしまったが，もちろんゲーム自体もすばらしい。とくにホバーの動きは市販ゲームも顔負けのデキだ。



▲フロアに出現した八つのホバー。普段はコンピュータとの対戦だが，環境しだいでは8人同時プレイも可能



▲レバーの上下左右で自分のホバーを操作して，敵ホバーに体当たり！フロアから突き落としてしまおう



▲成績によってスコアが入る。8面までの合計で順位を競う

本格的縦スクロール・シューティング

『CYNTHIA』

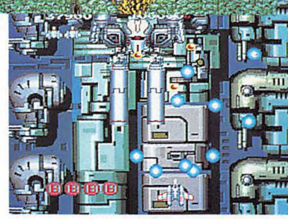
制作者：今橋晃一

見たとおり，オーソドックスなシューティング・ゲームだ。操作は8方向レバー＋ショット＆ボムの2ボタン。パワーアップ・アイテムで自機の攻撃力を上げながら，出現する敵を撃ち落としていく。

たしかに斬新さには欠けるかもしれない。でも，この作品には最近のゲームが忘れかけている「ただひたすら撃ちまくる爽快感」や「誰でもすぐにプレイできるわかりやすさ」がある。実際，グラフィックやボスキャラのアルゴリズムなど，ゲームのデキにかかわるところはていねいに作られているので，完成度は保証付きだ。ほかの作品と同様，きっとキミをアツくしてくれるだろう。

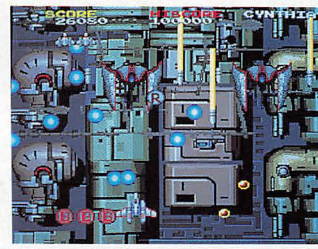
余談だが，みなさんは『CYNTHIA（シンシア）』のタイトルの由来をご存じだろうか。じつは，X68000のスプライト・コントロールICの名前からとっているのだ（ほかのICにも女性名が付けられている）。



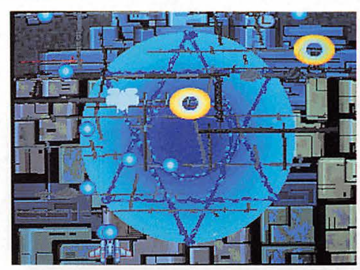




◀▼左から，1面のボス，2面のボス，1面の中ボスの写真だ。デザインといいアルゴリズムといい，よくできている。強さも手ごろなのがうれしい



▲アルファベットが書かれているボールがパワーアップ・アイテム。これを取ると最大4段階までショットの性能が上昇



◀敵に囲まれてピンチになったらボムを使おう。画面内の敵や弾をすべて消してくれる

8人プレイも可能なタンクバトル

『T-94X』

制作者：Team ACQUIRE

「どこかで見たことがある画面だな……」と思った人はスルドイ。この作品は『フォーミュラX』の制作者が作った新作なのだ。

前作はレースゲームだったが，今回は固定画面のフィールドでのタンクバトル。それぞれ一長一短ある数種類の戦車から1台を選び，ほかのプレイヤーの戦車を破壊していく。

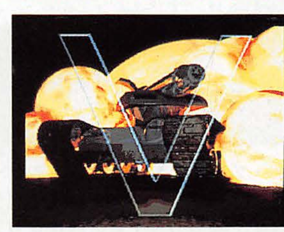
プレイモードは二つ。自分以外はすべて敵となり，あらかじめ設定した勝利数（5本先取など）をめざす「バトルロイヤル・モード」と，チームに分かれてターゲット・ビットを取り合う「チームバトル・モード」だ。どちらも通常は4人，戦車の操作方法を簡略化すれば6人で対戦することができるぞ。



▲エントリー画面。コンピュータもいいが，やはり対人間がアツイ



▲攻撃を受けるとダメージ・ゲージが上昇。100％で破壊される



▲ミゴト設定した数だけ勝利を収めると，美しいグラフィックが









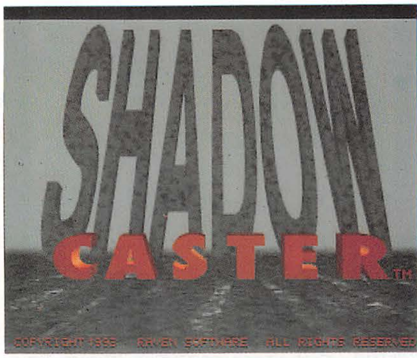
▲▶『フォーミュラX』におとらず『T-94X』もたくさんのステージが用意されている。地形や相手車種に合わせて戦術を使いわけることが勝利の秘訣だ

TAKE10

海外ソフトに首ったけ!!2

Written by 猪野清秀

今月紹介するソフトは，日本語版が『シャドウキャスター』，英語版が『F-14』。両ソフトとも，ある程度の反射神経を必要とするタイプのゲームなのだ。ジャンルはちがえど，必要とされるものは同じってことだね。一瞬の判断ミスが命取りになりかねないゾ。



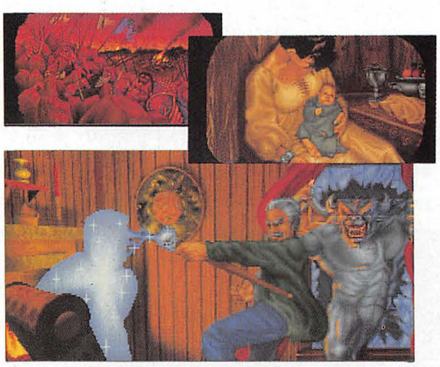
『ウルティマ・アンダーワールド』のシステムを使ったモーフィング変身3D-RPG

SHADOW CASTER

シャドウキャスター

■対応機種：DOS／Vパソコン
■動作環境：J5.02／V以上のDOS
HDD（18MB）
■発売元：EAビクター
（TEL：03-5410-3100）
■定価：12,800円

読者のみなさんは『ウルティマ・アンダーワールド（UW）』というRPGをご存知かな？ PC-98に移植され，海外ではすでに続編が発売されているし，本誌でも何度も紹介されているから，名前くらいは聞いたことがあるはずだ。往年の名作『ウルティマ』シリーズの世界観を用いて作られた，超リアルな3D-RPG。それが『UW』なのだ。じつは『シャドウ～』は，『UW』のシステムをそのまま利用した，ナイスなRPGなのである。



▲オープニングではゲーム・ストーリーを，迫力あるビジュアルで説明してくれる。怒涛の宿命が待つカートに，君はなりきれるか？

モーフィングで主人公が変身！リアルな画面で白熱バトルだ

『シャドウ～』の主人公は，他次元の生き物に変身する能力を持っていた偉大な一族の末えい，カート。この一族はマルコールという名の反逆の神の手下との戦いで絶滅し，カートだけが遠い未来に連れてこられた。彼は一人の老人に普通の子供として育てられる。

そしてある嵐の夜，マルコールはついにカートの居場所を捜し当てた。それに気がついた老人は，彼が本来いるべき世界へカートを送りだしたのだった……。



▲ゲーム開始直後に突進してくる化け鳥。操作方法を忘れていると瞬時に昇天するゾ



▲これがオベリスク。触ることで変身能力が身につくのだ

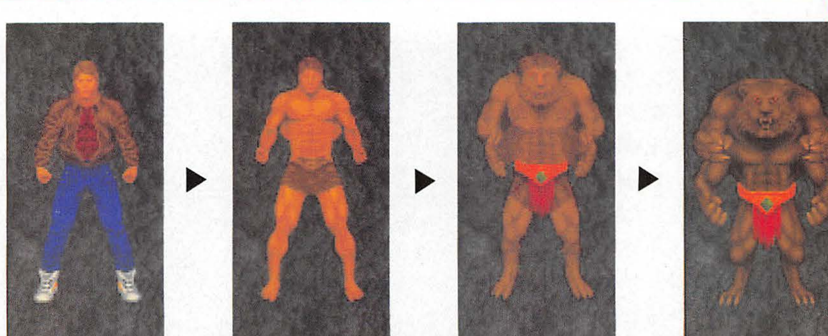
プレイヤーはカートになりかわり，異次元世界で変身能力を授けてくれるオベリスクを探しながら冒険をつづける。モーフィングを用いたビジュアルが見モノの変身能力を巧みに使いわけて敵をなぎ払い，平和を取りもどすことはできるだろうか？



▲なぜか空を飛ぶ宝箱。この世界には不思議がいっぱい

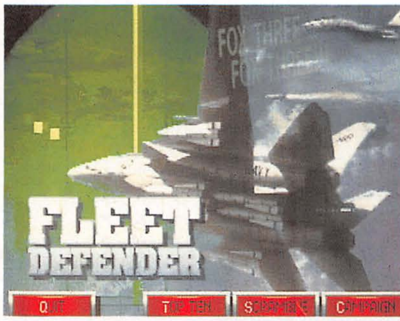
モーフィングで変身だ

『シャドウ～』一番の見どころがこの変身シーン。主人公はオベリスクを探し当てることで，最高6種類の異次元生物にいつでも変身することが可能となる。異次元生物になると，魔法やジャンプなどの特殊攻撃ができるのだ。さらに変身過程は，今流行りのモーフィングで表示されるというナイスな見せかたをする。特撮モノの変身シーンを見ているようで，用もないのについつい変身させてしまうんだな。



変身終了！

▲モーフィングで，本当にスムーズに変身するカート。何度も見ていると夢にもでそう



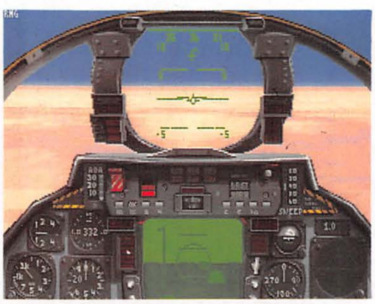
世界最強を誇る戦闘機のフライトSLG

F-14 FLEET DEFENDER

F-14フリート・ディフェンダー

■対応機種：DOS／Vパソコン
■動作環境：CPU386以上
RAM4MB以上
■発売元：マイクロプローズジャパン
■定価：12,900円

つづいて紹介するのは，今年はとくに活躍が期待されるマイクロプローズの，最新フライトSLGだ。ゲームの主役となるのは，世界最強の戦闘機F-14トムキャット。はるか200km先にいる敵機を打ち落とせるフェニックス・ミサイルを唯一搭載でき，同時に六つの目標への攻撃指令をだせるレーダーをも備えているのだ。このトムキャットを操って，ゲームのタイトルどおり自軍の艦隊を守ったり，敵機を迎撃するのがおもな使命。もちろん飛行機のライセンスがなくても飛ばせるゾ。



◀トムキャットのコクピット画面。操作はむずかしくないぞ



◀単一任務での条件設定。キャンペーン・モードのための訓練をしよう



▶難易度の設定もできる。はじめは無理せずにもっとも簡単なレベルで

ゲーム・システムは，他のマイクロプローズのフライトSLGと同じように，単一任務をクリアするものと，複数の任務をこなして昇進していくキャンペーン・モードの二つに大別される。後者では，任務をクリアできたかどうかで戦況が大きく変化して，任務そのものも変わってくる可能性が高いから，やる気も全然ちがってくる。つぎつぎに襲いかかる敵機を撃墜して自艦隊を守れば，撃墜王にもなれるし，自軍の勝利も導けるのである。



映画のようなビジュアルシーン

特筆すべきなのはグラフィックの質の高さ。同社の『F-15III』に勝るとも劣らない描き込みがなされたF-14が，自由自在に画面の中で動かせるのだからたまらないよね。



トムキャット・パイロットの長い1日

キャンペーン・モードでは，右のような手順でゲームが進行していく。もともとF-14は対戦闘機戦闘がメインの軍用機だから，敵の陸上部隊や敵艦船を攻撃するという任務はほとんどなく，もっぱら敵機の追撃や，味方爆撃機の護衛などがおもな任務となる。

任務を受理するときには，何を攻撃し，何を守らなくてはいけないかを頭にたたき込み，兵装もそれに合ったものを選ぼう。初心者はフェニックス・ミサイルの搭載を忘れずに。

また，敵機との戦闘に夢中になっていると，本来守るべき艦隊や味方機の護衛がおろそかになって，任務そのものが失敗してしまうこともある。くれぐれも注意しよう。



◀長距離射程をほこるフェニックスはぜひ搭載しておこう

ミッション受理



▲任務を受けるときには，その内容や目標，達成条件などをよく把握しておこう

テイクオフ



▲兵装転換を行なったらいよいよ離陸。空母からの発進シーンはまるで実写のようだ

戦闘



▲自慢のフェニックス・ミサイル発射！これで1機撃墜は確実だ

ミッション終了

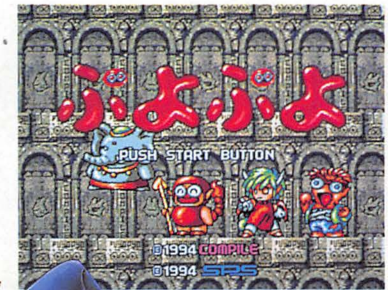


▲任務を終了すると，自機の行動記録がすべて表示される。次回の参考にしよう

次のミッションへ

燃えろファイヤー

とことん ぷよぷよ



■対応機種：
ファミコン
（ディスク/ロム）
MSX2/PC-9801
アーケード
メガドライブ
ゲームギア
スーパーファミコン
FM TOWNS/X68000
PCエンジン
ゲームボーイ（7月予定）



失礼します。「とこぷー」です。今月もお会いできて光栄です。さっそく今回のメニューをご紹介。まずは，先月速報として伝えたゲームボーイ版の画面写真をバシッと掲載。そしてX68K版に隠されていた㊙情報もあわせて公開だ。　（講師：大出綾太）

最後の移植版か!? ゲームボーイ版を大公開

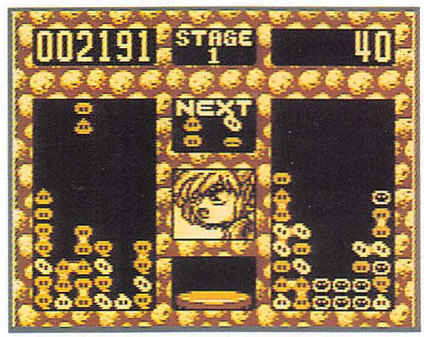
落ちものゲームの王者『ぷよぷよ』が，いよいよ現行全機種制覇を達成することになったのだ。これで名実ともに本物の“王者”となるね。（おそらく）最終移植版となるゲームボーイ版は，バンプレストから7月発売予定，値段は3,980円（税込）だ。今月は，届きたての画面写真をさっそく紹介しよう。

もちろん通信ケーブルを使用すれば，2人での対戦も可能。ゲームモードも「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」と，ちゃんと三つ用意されているぞ。うん，カンペキだ。



▶祝・全機種制覇。残りは3DOとレーザーアクティブか？

▼ぷよの形がちがっているのがわかるかな？おじゃまぷよは得点の下に表示されるぞ

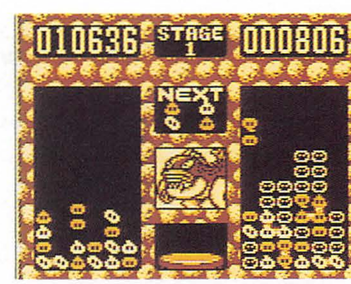


でも，ゲームボーイで『ぷよぷよ』と聞いて，みんなが一番心配しているのは，「色が見わけられるのか？」ということだろう。ゲームボーイは4段階の明暗しか表示できないから，5色＋おじゃまぷよをどうやって区別するのか，ボクも心配だった。で，実物を見てみると，色ごとにぷよの形を変えて，なおかつ無色とメッシュの2種類の濃さを用意することで，解決しているようだ。

それでも「やっぱり色がついてないと『ぷよ』じゃない！」と言う人もご安心を。なんとスーパーゲームボーイに対応することが正式に決定したのだ。

じつを言うと，先日一足早く，開発中モノクロ・バージョンをプレイさせてもらった。一番気がかりだった色の問題だけど，プレイ中はそれほど違和感がなかったぞ。さすがに，画面が小さいために操作感覚がつかみにくかったけど，これも心配するほどのものではなかった。

現在，開発は最終段階に突入。誰もが“まず実現しないだろう”と思っていたゲームボーイ版『ぷよぷよ』だけに，いやがおうにも期待が高まっちゃうね。完成が楽しみ！



◀今月掲載した画面写真は，すべて開発中のものです

発見!! X68K版にも「とこぷよ」があった

3月に発売されたX68K版の『ぷよぷよ』は，基本的には“アーケードからの移植”ということになっているので，「とことんぷよぷよ」は遊べない。ゲームモード選択画面にも「ひとぷよ」よ「ふたぷよ」しかでてこないよね。ところがどっこい，X68K版にもちゃんと「とこぷよ」が収録されていたのだ！

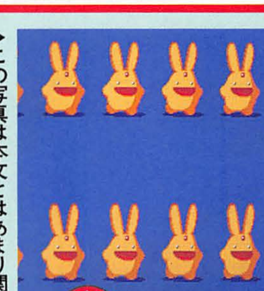
X68K版で「とこぷよ」を遊ぶためには，㊙コマンドを入力しなければならないのだ。とはいっても操作はカンタン。タイトル画面で，2P側の右と上（キーボードだったらテンキーの6と8）を押しながら，1P側のスタート（F1キー）を押すだけだ。カーバンクルの「グー」という声が聴こえたら大成功。モード選択画面には「とことんぷよぷよ」が追加されているハズだぞ。

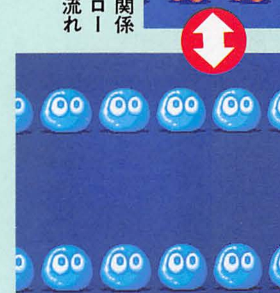


◀これが証拠の写真。さっそく試してみるベシ

隠しモードだからといって特別な仕掛けがあるわけじゃなく，他機種版の「とこぷよ」とまったく同じ。でも，アーケード仕様で「とこぷよ」がプレイできるのはX68K版だけだから，ある意味では貴重なのかもしれないぞ。とにかく，これでX68Kユーザーも安心して（？）ぷよ地獄にハマれるってもんだね。

▶この写真は本文とはあまり関係ナシ。X68K版は，ゲームをロードしている間，こんなCGが流れるのだ。カーバンクルが……





◀ぷよにモーフィング・チェンジ。そしてまたカーくんにチェンジ……の繰り返し。ほかでは見ることができない，貴重なCGなのだ

文字ネタ増えたらイラスト減った
「みんなでぷよぷよ」

おかげさまで文字ネタが増えました。どうもありがとうございます（嬉）。

さて，まずは訂正から。先々月の「みんぷよ」で，“画面外に置けるぷよは1段まで，だから19連鎖が最高”と書いたけど，じつはゲームギア版では20連鎖まで可能なことがわかったのだ。簡単に言うと，ゲームギア版では画面外にぷよが2段積める，ということ。「カベ越え」のテクニックを使うと，組ぷよ1個分，つまり2個のぷよを画面の外に縦に置くことができる。ただし通常では，画面外下から2段目に置かれたぷよは消されてしまうのだ。これがゲームギア版だと，消されずにそのまま残るというわけ。このテクニックを使えば，20連鎖までできる，ということなのだ。

これに関して，数人から指摘の投稿がきました。なかでも**埼玉県川口市・半熟ぷよ**クンは，いろんなパターンでの画面外2段目のようすを調べてきてくれた。どうもありがとう。

それでは質問タイム。「アーケード版で，10連鎖以上になるとアルルが“あんた強いね～”と言うバージョンがあると聞いたんですが，本当ですか？」（**群馬県前橋市・TOTOYA**）ウソです。“いけいけいけ”とか“もういっちょ”などのウワサも全部ウソだよん。

「イラスト・コーナーで，キャラ人気投票をして，毎号順位を集計してみては？」（**住所不明・羅韻遙斗**）キャラ数が多いから票が割れてしまい，毎月だと変動のないつまらない順位になっちゃうんですよ。ごめんなさい。各キャラの紹介は「オール・アバウト・ぷよぷよ」を読んでくれるとうれしいッス。あと，人気投票の結果は来月発表予定だ。



▲【三重県度会郡・ともこ猿】おう，“がじがじ”だ。いつもイラストありがとうね



▼【広島県呉市・藤井花梨】『ぷよ』が上手な人は入ってきたかな……？



▲【東京都調布市・神髄ダイナマイト】懐かしいなぁ。「カリ・ユガの光輝」とか……



▶【富山県西砺波郡・浅見龍二】なんだか今月は女性が多かった「みんぷよ」でした

今月の宿題
“つぎの1ぷよ”

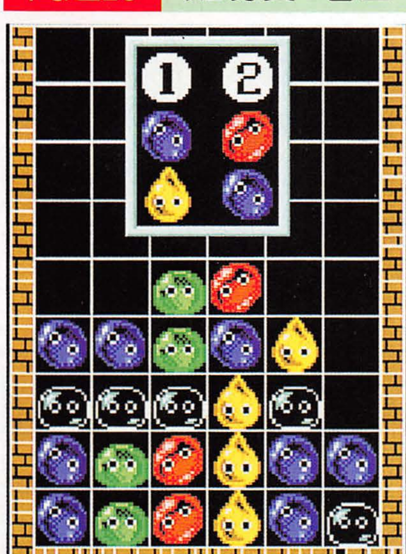
はーい，毎月恒例の“つぎの1ぷよ”です。与えられた初期配置と，2組のNEXTぷよを考慮して，それぞれのぷよをどこに置くのが最善手かを考えるという問題なのです。

今月は，これまでとちょっと趣向を変えて，2問とも同じ初期配置にしてみました。落ちてくるぷよの組み合わせはちがいますけどね。ムリやり問題を作ったので，いつもよりもパズル的な要素が強くなってしまったけれど，とりあえず挑戦してみてね。

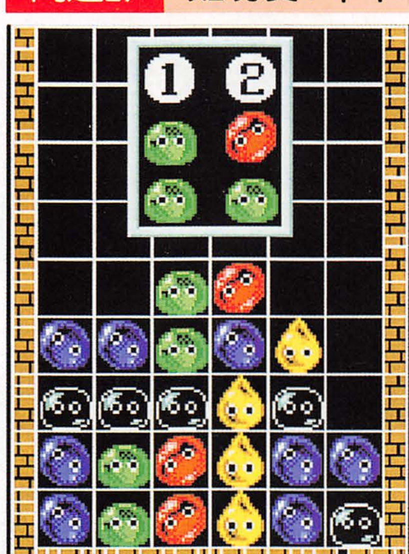
こちらへの問題の投稿も何通かあるんだけれど，「辛口」とか「激激辛」とか書いてあるわりには，あまり難解でない問題ばかりで，イマイチしっくりこないのだ。優秀な問題（超難解なものも含めて）なら必ず採用するので，気合いを入れて送ってくれ。

といったわけで，また来月。

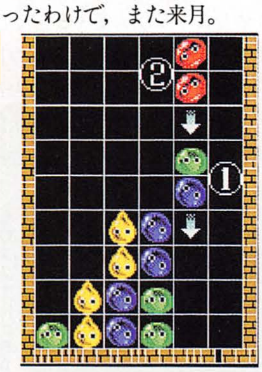
問題26　難易度：甘口


▲〈目標＝5連鎖〉まずは軽くウォーミング・アップ。こんな問題，まちがえちゃダメだぞ

問題27　難易度：中辛


▲〈目標＝5連鎖〉これも，それほどでもないでしょう。実戦中に一瞬で決断できるかが問題だ

先月の答え


◀解答24：このあと②の上に緑を置く。①をちぎって緑だけ落としてもいいけど，高くしといたほうが良


▶解答25：ごめんなさい。以前に似たような問題を載せましたね。とりあえずこんなカンジですかね



最終ボス紹介&攻略

ワールドヒーローズ2JET
とことんジニアス超情報伝授局の穴

Jの部屋

■発売元:SNK/ADK　■アーケード版:稼働中/ネオジオ版:発売日未定

とうとう『ワールドヒーローズ2JET』が4月25日に発売された。そこで「Jの部屋」では,早くも最終ボスとその攻略法(一部のキャラのみだけど)を紹介しよう。感動(?)のエンディングはすぐそこだ!!　(文・山中直樹)

超武会も無事終了!! しかし……

12人の挑戦者に1人の乱入者という長い過程をへた格闘技大会「超武会」も,決勝戦に登場するハンゾウに勝てば,晴れて優勝となる。しかし,まだ闘いは終わっていない。なぜなら,超武会そのものが謎の男ゼウスによって仕組まれたワナだったからだ。

ゼウスは大会で優勝した最強の英雄を洗脳し,世界征服に向けての片腕にしようと企(たくら)んでいる。現在,彼の手下として悪行を尽くしているのがジャックとリョフだ。いま,世界の英雄たち(ワールドヒーローズ)と世界の悪人たち(ワールドヒールズ)による最終決戦がはじまる――。



▲ついに超武会で優勝することができた。しかし……



▲謎の男が出現する。こいつがすべての元凶であるゼウスだ



▲そして,ゼウスの配下であるジャックやリョフと勝負する

というわけで,ワールドヒールズとの勝負は,キッドとの野試合や超武会の決勝戦と同じく2勝先取の3ラウンド制で行なわれる。まあ,従来の対戦格闘ゲームと同じシステムと思えばいいだろう。ゼウスはリョフさえ倒せば無条件で出現するので,継続プレイをしまくっても問題ないぞ。

ちなみに,エンディングは対ゼウス戦の最終ラウンドで,体力をどれだけ残しているかによって,3パターンに変化する。多く体力を残した(8割以上)ときのエンディングでは,スタッフ・ロールも表示されるので,右ページの解説&攻略法を参考にして,ぜひとも自分の目で見てほしい。

ワールドヒールズたちはどう攻めてくる!?

『ジェット』のCPUキャラは,体力が半分以下になると必殺技を多用してくる。飛び道具返し(跳ね返し)をしなくなったのが(極めて低い確率でするらしい)唯一の救いとは言え,ジャックもリョフも相手の攻撃にカウンターを合わせるように攻めてくるので,自分の体力は満タン,相手の体力はあとわずかというときでも,カウンター攻撃や体力差によるダメージ増加(前々号参照)で逆転負けすることも少なくない。とくに,飛び道具を持ったキャラは要注意だ。



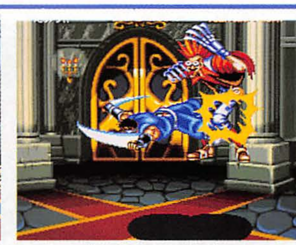
◀ゼウス戦の直前にあるデモ。ゼウスの肉体に異変が……!?


◀これがゼウス100%の姿だ。とにかくデカいぞ

ジャック

どちらかと言えば,リョフより強い。恐いのは,必殺技のアイアンクロールによるカウンター攻撃。胸の高さを飛行する飛び道具(烈光斬など)を持ったキャラは注意。


▲普通の飛び道具では,このように反撃されてしまうぞ


▲ハンゾウなら忍法光輪渦斬に切り替えれば,このとおり

リョフ

対空技が弱いためか,ゴリ押しで攻めても意外に何とかなってしまう。ただし,うかつに間合いを広げると,長いリーチによるカウンター攻撃を食らってしまうぞ。


▲反撃のスキを与えないためにも,キャンセル必殺技を多用する


▲間合いが離れているところで攻撃を空振ってしまうと……

ゼウス

まともに闘うと,絶対に勝てないんじゃないかと言われるキャラ。ハンゾウやキッドなら,右ページの攻略パターンでパーフェクト勝ちも可能だが……。


▲体力が半分を切ったら要注意。うかつに跳び込むと

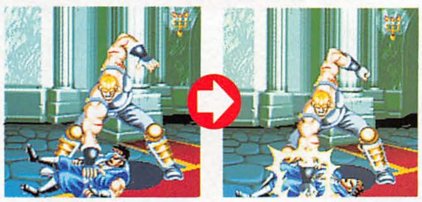

▲必殺技であっさりと反撃されてしまうのだ。しかも,大ダメージ

謎の男ゼウス その実力は……!?

ゼウスは，とにかく必殺技の性能が高い。しかも，基本ダメージが大きいので，体力満タンから必殺技を2回食らって，いきなりKOされてしまうこともしばしば。さらに，立ちキックなどの基本技をキャンセルして仕掛けてくるときもあるのだ。



◀とにかく怖い立ち強キック。ヘタに手をだすと……

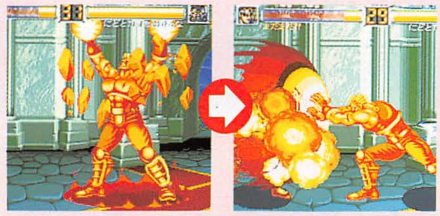


▲これは投げ技の一つ。相手をたたきつけ……　▲とどめのパンチ。投げの間合いは広いぞ

破壊力，性能ともに最強であるゼウスの必殺技

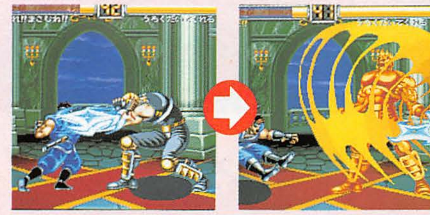
アトミックヒート

ガードしても大ダメージを受けるが，画面端にいればギリギリ当たらない。このときの音声が「丸大ソーセージ」と聞こえる。



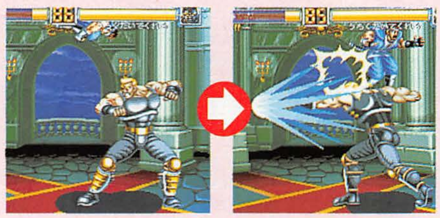
ギガスマッシャー

アトミックヒートと双璧(そうへき)をなす脅威の必殺技。爆炎がでている間は完全無敵なので，不用意な突進技は確実に反撃されるぞ。



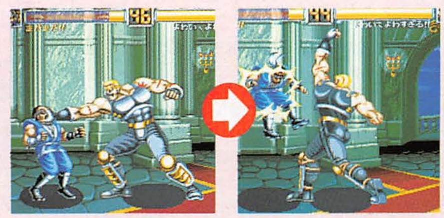
メガトンパンチ

地上戦で多用してくるが，ゼウスの長身と攻撃判定の大きさもあって，対空技として使用されることもしばしば。



バスタースルー

めったに見られない幻の必殺技。相手をつかんでアッパーを当てるが，ダメージは左にある投げ技のほうが大きい。



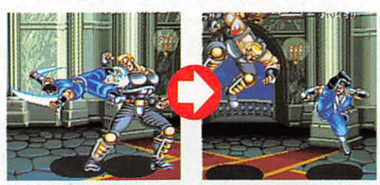
目指せ，史上最強!! これが対ゼウス攻略パターンだ

確認済みの攻略パターンを紹介しよう。

●J・カーン……強の蒙虎覇極道を繰り返す
●ラスプーチン……前方ジャンプ＋空中ファイヤーボールを当て，ゼウスが跳んだら前方ダッシュ＋ニュートラル強パンチ(デコピン)
●ブロッケン……後方ジャンプ＋ロングヒールキック→立ち強キックの繰り返し
●エリック……強のロングホーンを繰り返す
●ジョニー……お互いが画面端にいるとき，しゃがみ弱パンチ連打で跳ばせて落とす
●マッドマン……左ページの写真を参考に
●リョフ…垂直ジャンプ強パンチを繰り返す

ハンゾウ

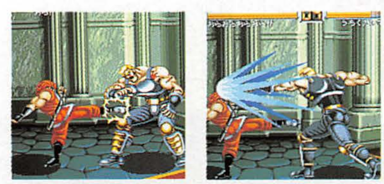
スタート直後に強の忍法光輪渦斬をガードさせて，追ってきたゼウスに弱の忍者レッグラリアートを当てる。忍法光輪渦斬が落とされたときは，立ち強キックからのキャンセルで仕掛けなおそう。



▲忍法光輪渦斬をガードさせれば……　▲この繰り返しでパーフェクトがとれる

フウマ

後方ジャンプで画面端に行き，立ち弱キックを連発する。ゼウスがジャンプしてきたら，ガードして立ち弱キック連打を再開しよう。アトミックヒートは素直にガードするか，立ち強キックを当てる。



▲レバー後方＋Bボタン連打だけでOK　▲メガトンパンチがきても当たらない

ジャンヌ

しゃがんで待ち，ゼウスがフラッシュソードの間合いに踏み込んだ瞬間にフラッシュソードを仕掛けると，ゼウスが攻撃してきたところにヒットする。タイミングと慣れを必要とするパターンだ。



▲しゃがみ弱パンチで誘うのも手だ　▲あとは，これの繰り返しでOK

ドラゴン

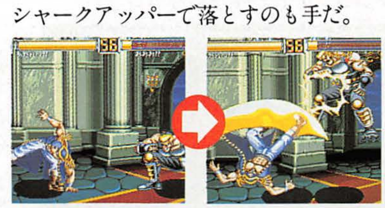
ジャンヌと同じ要領で，ドラゴンキックを当てたら，ゼウスが起き上がったところに飛び足刀を重ねる。すると，ゼウスが跳んでくるので，百裂蹴かドラゴンキックで落とす。



▲飛び足刀は強弱どちらでもいい　▲あとは，対空技で対処するだけだ

キャプテンキッド

試合開始直前からレバーを後方(←)に入れつづけ，ゼウスが歩み寄ってきたらスパイラルキックを仕掛けるだけ。遠距離でしゃがみ弱パンチ連打で跳ばせてシャークアッパーで落とすのも手だ。



▲この間合いでスパイラルキックをだす　▲すると勝手に当たってくれるのだ

龍虎の拳2 超情報伝授

■発売元 SNK ■アーケード版，ネオジオ版（178メガ）
■アーケード版は稼働中，ネオジオ版は発売中（29，800円）

もうすでに『ALL ABOUT 龍虎の拳2』が発売されているが，みんなは買ってくれただろうか。今月は，進行の都合で別冊に掲載することができなかったものを中心に，いろいろな情報を集めてみた。（文・板場利光）



『オール・アバウト・龍虎2』と合わせて読んでくれ！

VS CPU 美麗パターン

別冊に掲載されたパターンの中でも美しいものを紹介。これをゲーム・センターで実践すればキミもヒーロー!?

リョウVSジョン

まずはスタートの間合いで飛燕疾風脚をだそう。ジョンがガードしたら，跳ね返って着地する前に暫烈拳のコマンドを入れておくと，フライングアタックで跳んできたところを迎撃できる。その直後に気力回復をはじめると，ジョンは何もしてこないので，満タンにしてからまた飛燕疾風脚をだそう。



▲スタート時の間合いで飛燕疾風脚をだす。ジョンがガードしたら……



▲跳ね返っている間に暫烈拳コマンドを入れると，ジョンを迎撃できる



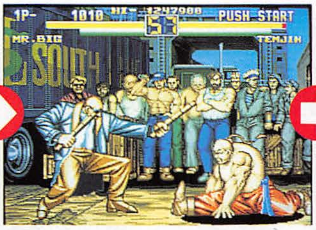
▲その場で気力回復すると，ジョンは立ったまま。満タンまで回復しろ

ビッグVSテムジン

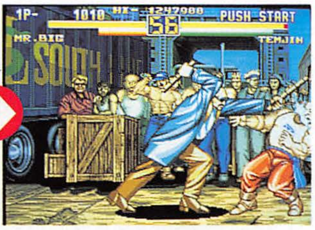
ドラムショットをガードさせたあと，技の硬直中につぎのドラムショットのコマンドを入力しておこう。テムジンはしゃがみ強キックをだしてくるが，ちょうど技の切れ目に当てることができるぞ。画面端では間合いが縮まるので，2回目のドラムショットはクロスダイビングに変えるべし。



▲やはりスタートの間合いからドラムショットをだしてガードさせよう



▲ビッグが硬直している間につぎのドラムショットのコマンドを入れる



▲しゃがみ強キックをかいくぐってヒット。端ではクロスダイビングで

別冊で紹介しなかったパターン

ここでは，別冊に掲載できなかったパターンを紹介する。簡単なものから大道芸的なものまでいろいろあるぞ

キングVSビッグ

まずは，ビッグの気力をゲージが赤くなるまで減らしておく必要がある。うまくできたら，挑発をしよう。彼はなぜかこちらに歩いてくるだけで，まったく攻撃をしてこない。そのスキに投げてしまうのだ。ほかのキャラでもできそうだが，現在のところ，キングとテムジンでしか確認されていない。

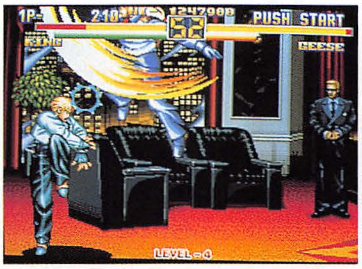


▲挑発をしても，なぜかビッグは攻撃しないで歩くだけ

キングVSギース

蹴りをだす前にガード判定があることを利用した「ガード蹴り」を使ったパターンだ。

ギースが飛翔日輪斬をだしてきたら，それに立ち弱キック（ガード蹴り）を当てて，立ち強キック→トラップショット（カス状態でも可）とつなげるのだ。タイミングはシビアだが，見た目には美しいぞ。



▲立ち弱キックの「ガード蹴り」を当ててから連続技だ

ジャックVSテムジン

スタートと同時にジャンプ弱キックで跳び込もう。テムジンがガードしたら，そのままボンバーダンス（コマンド連続技）につなげる。あとは，この技を連発するだけだ。

注意したいのはコマンド入力のタイミング。すべて先行入力（リザーブ）で入れないと，技と技の間に反撃を食らってしまうぞ。



▲ボンバーダンスを連発するだけで勝ててしまうのだ

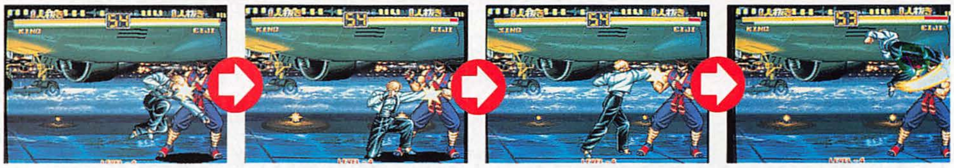
連続技研究委員会・出張版

別冊で「これでもか！」というくらい多くの連続技を掲載した「連続技委員会」。ここではその最新奥義を紹介する。

キング5段攻撃

ジャンプ強パンチ → しゃがみ弱パンチ → 立ち強パンチ → トルネードキック

基本技3連発からトルネードキックにつなげるシビアな連続技。もともと，しゃがみ弱パンチ→立ち強パンチが2P専用連続技なので，1P時なら影二のみ，2P時ならさらにミッキー，ジョン，ジャックに当てられる。



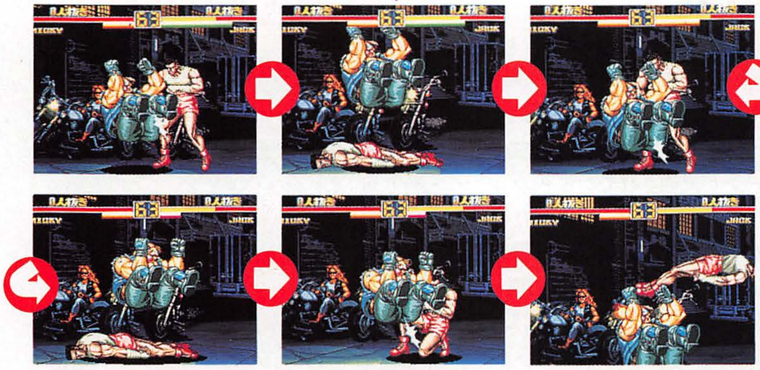
怪現象の部屋

実戦的なものから役に立たないものまで，『龍虎2』にはさまざまな怪現象が存在する。キミはいくつ知ってるかな？

死人にムチ打ち

コマンド連続技など複数回攻撃する必殺技を当てたとき，1発目で相手をKOすると，2発目以降が当たるたびに食らいポーズとKOポーズをくり返すことがある。これが「死人にムチ打ち」だ。写真は，ジャックの極ヒップアタックの1発目でミッキーをKOしたところ。

通常，KOポーズは全身が無敵になるが，じつは1回目のKOポーズにかぎって食らい判定が残っているため，このような現象が起こるのだ。



気力回復ポーズに無敵がある？

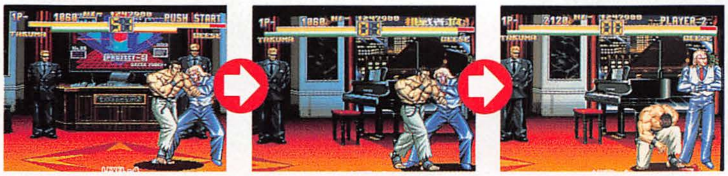
まずは下の連続写真を見てほしい。ジャックが極ナックルパートをだしているが，なぜかすり抜けている。なんと，気力回復ポーズは「実際に気力が回復しはじめる瞬間」にかぎり，全身無敵となるのだ。

ただし，現在のところビッグとテムジン以外では確認されていない。



ギースの謎の行動

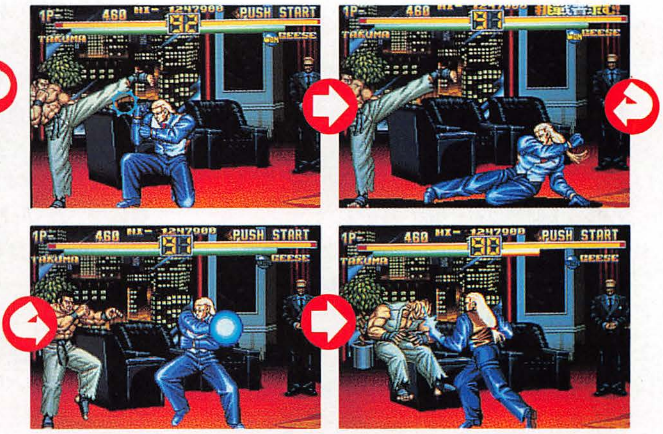
ギースの目の前で立ち弱パンチ&キックを何発か空振りさせてから相手を「押す」と，こちらがしゃがんだり投げ以外の技をださないかぎり，ギースは攻撃してこなくなる。もし残り体力がギースよりも多いなら，そのままレバーを相手方向に入れっぱなしにして時間切れがねらえる。



スーパータクマ人を見る方法

ギースのエクスプロージョンボールを食らうと，タクマの顔がリョウのものになってしまう「スーパータクマ人」だが，具体的な方法をここに掲載しよう。

やりかたは簡単だ。立ち弱キックを当てて（ガード可），そのあともキックを連発するだけ。これで，ギースはしゃがみ弱キックのあとにエクスプロージョンボールをだす。



三角跳びと同時に技をだすと…？

バックジャンプをして，画面端に触れた瞬間にCボタンを押すと「三角跳び」ができるが，このときBボタンも同時に押すと，逆方向（画面端に向かって）に技をだすのだ。



ALL ABOUT シリーズ

情報局

1か月のごぶさたであった。早くも第3回を数える我がオール・アバウト（以下，A.A.）情報局であるが，A.A.シリーズ最新作『オール・アバウト・龍虎の拳2』が発売されたということで，その詳細をお知らせしよう。



「A.A.龍虎の拳2」大好評発売中!!

ついに発売!!『A.A.龍虎の拳2』

前号で「まだ半分もできていない」と豪語した『A.A.龍虎2』だが，この原稿を書いている段階で完成度99%，最終チェックを残すのみとなっている。当然，この本がでるころには発売されているので，まだ買っていない人やこれから買おうと思っている人のために，その内容を紹介しよう。

●ゲーム・システム究極解析

メーカー提供の資料（データ）を丸写しするだけではなく，その解説や活用方法も掲載。普通にプレイするだけではわからないキャラごとの移動性能，ダメージや得点の計算式，気絶の法則がこれ一冊でわかる。

また，ベーマガが独自の調査による情報も紹介。「リザーブ」「カス技」の意味が知りたければ，このコーナーを読むべし!!

●全キャラクター完全ガイド

『龍虎2』に登場する13人のキャラのイラストやプロフィールを掲載。また，それぞれが使用する基本技や必殺技も写真つきで紹介している。隠し必殺技にいたっては，ほとんどの動作を十数枚の連続写真で掲載。

●怪現象の部屋／超情報伝授

『龍虎2』にまつわる，さまざまな㊙情報を，カラー（怪現象）とモノクロ（超情報）の2部構成で紹介する。カラーでは肉眼では判別できない瞬間芸を，モノクロでは大小さまざまな驚異情報のほか，究極の連続技を紹介する「連続技研究委員会」も掲載。

●対CPU戦&対2P戦攻略

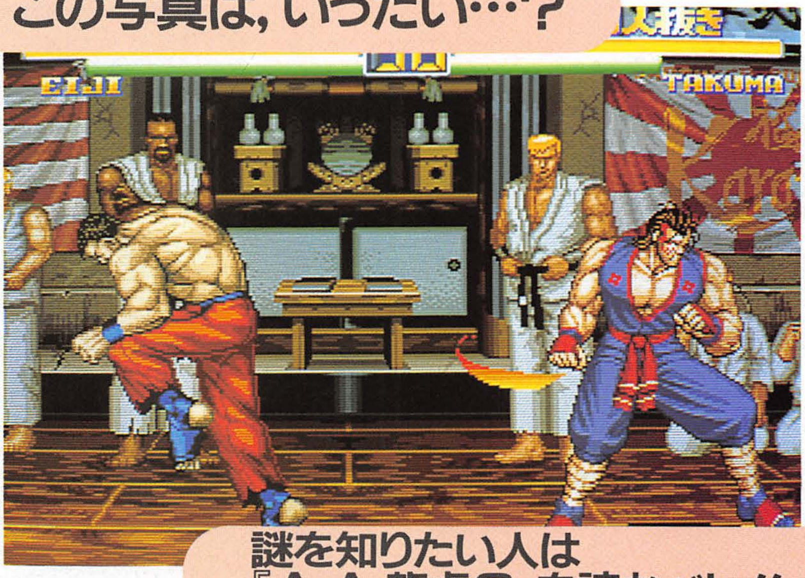
ハイスコアラーの協力により，キャラごとの攻略パターンを掲載。さらに，ギース攻略は基本から大道芸まで幅広く解説する。ほとんどのキャラで，パーフェクト勝ちが可能な対CPU攻略パターンが掲載されているぞ。

●龍虎2ワールド

関連商品をはじめ，アニメ版の脚本や開発者インタビューなど，『龍虎』シリーズに関する情報を紹介する。A.A.シリーズではおなじみの全曲楽譜集もあるぞ。

■オール・アバウト・龍虎の拳2
■240ページ　■1,380円
■好評発売中

この写真は，いったい…？



謎を知りたい人は『A.A.龍虎2』を読むべし!!

すでに発売中のA.A.シリーズ

ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1、480円
■208ページ
計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームの基本システムや登場キャラはもちろん、攻略法やエンディング画面まで徹底的に紹介。

ALL ABOUT ぷよぷよ



■1、280円
■160ページ
攻略法やシステムの紹介にはじまり、開発者インタビュー、専門用語、全曲楽譜、ドキュメント小説といった情報が満載。

ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1、380円
■240ページ
内部設定の紹介や対CPU戦&対2P戦の攻略法を掲載。開発者インタビューや隠れキャラの全条件、メッセージ一覧表もあるぞ。

山下　章

最近のささやかな夢は，「オール・アバウト・対戦格闘ゲーム」の背表紙改訂版を発売することだとか(わかる人にはわかる)。

東芝が発売する3DOは……

東芝が3DO社とハードウエア・ライセンス契約を結んだ。とはいっても，東芝が発売しようとしているハードは，松下電器の「R・E・A・L」のような家庭で使うモノではなく，カー・ナビゲーション・システムとして車の中で利用するタイプ(車載型)の3DOのようだ。

これで今後，通信機能内蔵型や，パソコン用3DOカードが実現すれば，3DOはかつてないほどハードのバリエーションを生みだすことになる。あとは，どれだけそれぞれの環境を活かすためのソフトウェアが発売されるか——3DOが主流になれるかどうかは，その1点にかかっている。

ベニー松山

今年の花見は2連チャンで泣きを入れたとか。「もう若くないのだなあ」とつぶやく彼には，“モーニングぅ”に並ぶ気力もない？

EX,女神II,メトロイドの順かなぁ…

いやはや，困った。このところ大作ソフトがつづけざまにでて，どれから手をつけたものやら迷ってしまうのである。『第3次スーパーロボット対戦』をプレイしたおかげで『ファイアーエムブレム』があとまわしになり，それからずっと新作のプレイ時期がずれ込んでしまっている。『FFVI』は強引に割り込ませたけど，瓦礫の塔直前でデータは飛んでしまったし佐久間にエンディングを見せてもらったからもういい(泣)。さーつぎは何を片付けようかな。

て，迷った挙げ句に『ドラッキーの草やきう』の特訓モードで時間をツブしちゃったりしてる私である。なぜだあああぁぁぁ!!

猪野清秀

本体も持っていないのに，海外の3DO用ソフト『The Horde』を購入。周りからは「いつ本体買うの？」と聞かれる毎日だという。

今日からはCDのソフトでも遊べるゾ

マルチメディアキット（CD-ROMと音源ボードのセット）が安く売られているのを見て，自宅のDOS／Vパソコンへの導入を決意。本体購入時とくらべたら半分以下の値段に下がっているのだから，お買い得だろう。音源ボードは多少古いタイプのものだが，CDはちゃんと倍速のもの。

店員に「1時間あれば誰にでもつけられますよ」と言われたのだが，結局半日かかってしまった。でもハードにウトい僕でもうまく組み込めたので満足。やったね。

『FFVI』については一言だけ。これは，僕自身が気に入ったソフトだけを飾る「名誉の殿堂」へ置く価値があるソフトだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

佐久間亮介

『F.F.VI』で遊ぶ日々も終わり，まっとうな生活に復帰。「原稿を書いているものまねをするっす」と語るがはたして……。

今回はひと味ちがうガウ

ほらタニマって感じで『F.F.VI』で遊んだのだが，前作までの問題点がすべて解決されているのには驚かされた。また一歩，高みへと登っているのには脱帽。物語の展開もそれなりの必然性が用意されており，これまでのような意味のないイベントをこなす必要がないのは好感が持てるしね。登場するキャラクターでお気に入りは，セリスとシャドウ。まんまと作り手の狙いにのせられた感はあるが，いいの。おもしろいゲームなんだから。まとまった時間があれば，アイテム探しのために最初からプレイしなおしたいところなんだけど……。これまで敬遠していた人はぜひ遊んでみて。

板場利光

あまりの忙しさに，桜がすでに散りはじめていたのも知らなかったとか。GW進行で春の訪れに気づくようじゃマズイのでは？

宣伝文句に偽りなし！

「何度でも楽しめる」という言葉を売り文句にしているRPGはたくさんあるが，本当にもう一度プレイしたくなるような作品はほとんどない。たいていは「隠れアイテム」や「真のエンディング」などで興味をひこうとしているが，内容がわかりきったイベントを見たり，長いダンジョンや強い敵を相手にしてまで見たくはないよね。

しかし『ファイナルファンタジーVI』はちがう。一つ一つのイベントのクオリティがとても高いのだ(魔列車やオペラなどは最高！)。いい映画や小説は何度でも見たくなるものだけど，ようやくRPGにもそういう作品がでてきた……そんな気がする。

大出綾太

まだ昨年の夏休みを取ってないことが判明。それと合わせて，今年は2倍の夏休みを……とたくらんだが，却下されたらしい。

なぜかナムコづいてる最近なのです

いいっすよ『X-DAY』。まだまだハマってます。誕生日を証明できるコピー同封での規定部門，生年月日詐称OKの無差別部門，残日数0狙いの即死部門で，勝手にチャレハイやっちゃいます。「X-DAY神／ゾンビ／即死への道」各係まで送ってね。結果は……まあどこかで発表しますんで。

話は変わって。ワンダーエッグの横に新しく「たまご帝国」という，ナムコのアミューズメント・パークができるそうだ。今回はCGを多用して，仮想現実を支点にしたものになるらしい。『ギャラ^3』を越えるようなアトラクションができたら，たまご帝国の植民地民になるつもり（決心）。

ついに記録が更新された！

バーチャレーシング 1/100秒への挑戦

V.R. Virtua Racing™

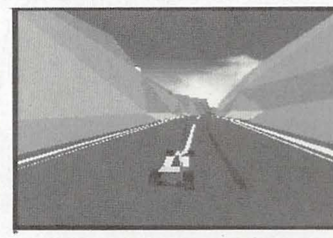
■発売元：セガ　■対応機種：メガドライブ
■価格：9,800円　■発売中

今回はエキスパート・コース“アクロポリス”での基本ラインを紹介しよう。『バーチャレーシング』に収録されているものでは，もっとも難易度の高いコースである。タイムを縮めるには，シビアな攻めが必要なのだ。（佐久間亮介）

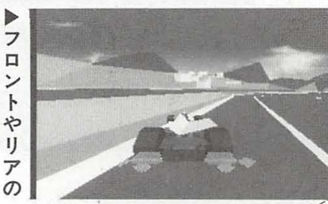
のしかかる重圧をはじき返せ

エキスパート・コースは『バーチャレーシング』に収録されている三つのコースの中では，最長・最高速を誇るものである。初級同様にシフト・チェンジが要求されるのは2か所。それ以外のコーナーはすべてフル・スロットルでクリアしていくことになる。しかも初級とはちがい，大半のコース脇には壁や柵が設置されており，大きくコースを外れればクラッシュは免れない。それゆえ一歩まちがえればクラッシュしてしまうようなシビアな攻めが，コース全体をとおしてつづくのである。コース後半などは左右を山に取り囲まれ，巨大な重圧がプレイヤーにのしかかってくる。この重圧をはじき返すだけの強靱な精神力もが必要とされるのだ。

またこの上級では，クラッシュすると自車のフロントやリアのウィングを損傷してしまう。どちらも破損するとマシンの挙動が大きく変化してくるので，こんなときはすぐにピットへ入り損傷箇所を修復せねばならない。



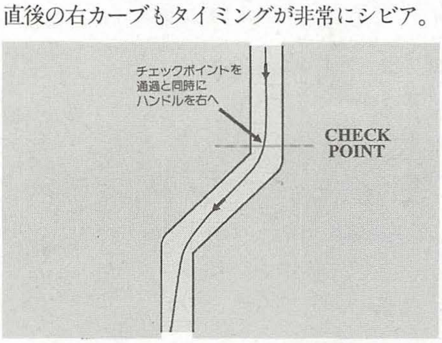
◀コース後半は左右を山で取り囲まれ、巨大な重圧がのしかかってくるぞ

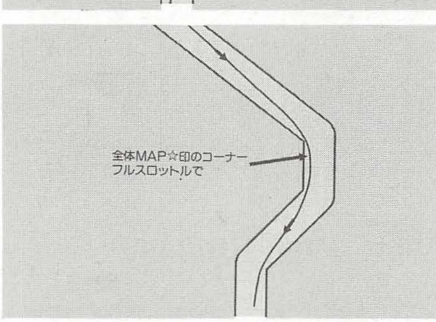


▶フロントやリアのウィングが破損することも。すぐにピットインしよう

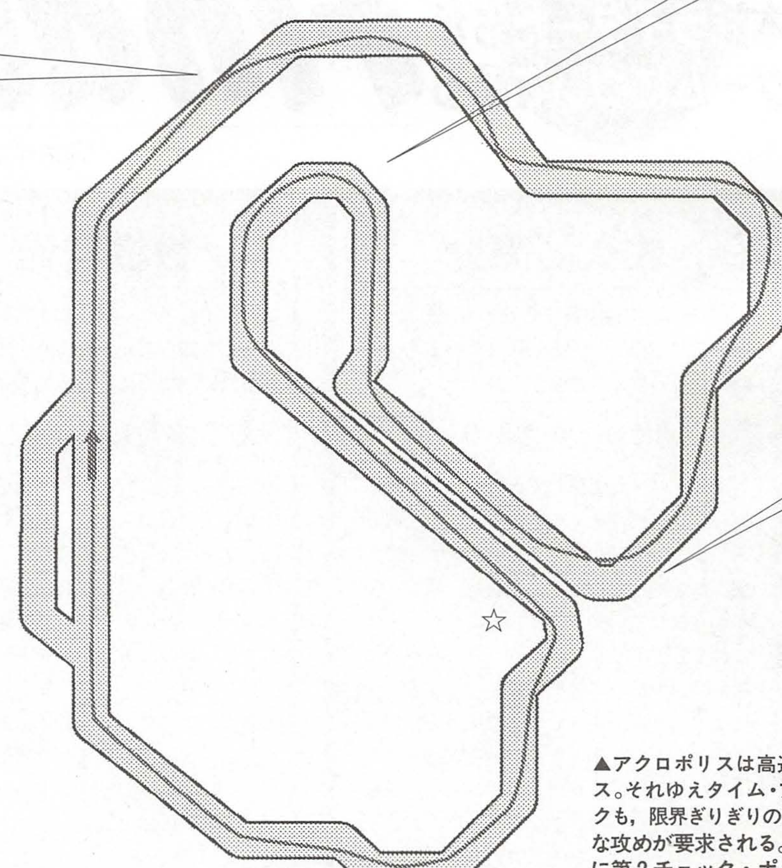
アクセル全開で走破しろ！第1チェック・ポイント直後が鍵

右ページで紹介したポイント以外のコーナーは，すべてフル・スロットルでクリアできる。注意すべきは第1チェック・ポイント直後の右コーナー。チェック・ポイントを通過する直前からハンドルを右にきっておかないと，全速力では曲がれないのだ。第2チェック・ポイント直後の右カーブもタイミングが非常にシビア。





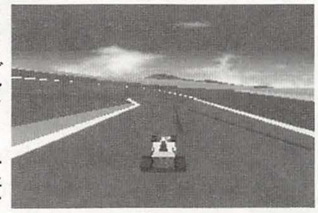
▲上の図が第1チェック・ポイント直後の右コーナー。通過と同時に右へハンドルをきらねばならないのだ



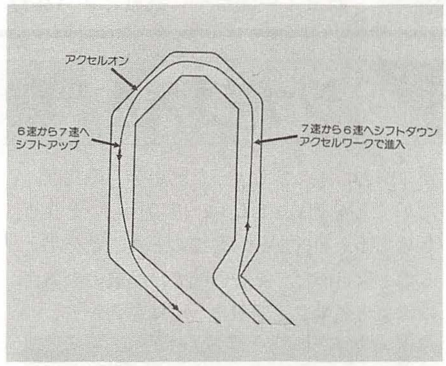
▲アクロポリスは高速コース。それゆえタイム・アタックも，限界ぎりぎりのシビアな攻めが要求される。とくに第2チェック・ポイント後の山岳地帯はムダなハンドリングは極力さけ，なるべく直線に近いライン取りをしたい

7速→5速へシフトダウン！急激な減速を要求されるヘアピン。5速で確実に曲がるか？　それとも6速で限界に挑むか ——

ヘアピンは急激な減速をしなくてはクリアできない。ヘアピン入口にてギアは7速から5速へシフトダウン。余力とアクセル・ワークで走り抜けていくのだ。もちろんコーナー出口付近でシフトアップ。出口から第2チェック・ポイントまでは直線なので，7速まで一気に加速をかけたいところだ。入口で要求される減速はシフト・チェンジとアクセル・ワークで行なうこと。ブレーキを使う必要はないのだ。大切なのは素早いシフト・チェンジと的確なハンドリングのみ。また6速でもコーナーを曲がりきれてしまう。コース幅を目一杯に使用するので，慣れてからチャレンジするといい。この方法のほうが短時間でクリアできるぞ。



▶ここでシフト・チェンジ。同時にアクセルも緩めて速度を調節。アクセル・ワークとライン取りのむずかしいコーナーだ



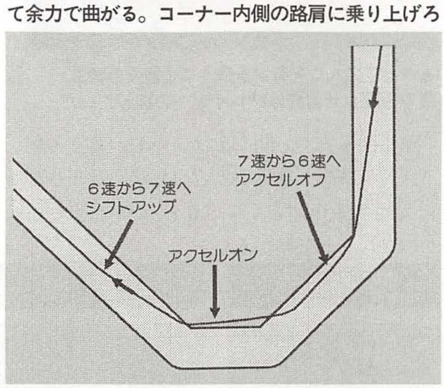
▶ヘアピンの入口で5速へシフトダウン。アウト側からコーナーへ切り込んでいく。慣れてくれば6速でもクリア可能。タイムを縮めるならこちら。

6速へシフトダウンして路肩へ乗り上げるのだ！アクロポリスでもっとも美しいコーナーリング・ポイント

第1チェック・ポイント後，二つめの右コーナーはアクセル全開では曲がれない。入口にて6速へシフトダウン。さらにアクセルをはなし，内側の路肩へわずかに乗り上げるライン取りで通過する。このコーナーはイン側の路肩に片輪が乗り上げたほうが速い。理想どおりのライン取りでクリアすると，非常に美しいコーナーである。

このハンドル操作のタイミングを誤ると自車はコーナーの外側へ大きく振られる。アウト側に設置してある柵に激突することもあるのだ。ハンドルは通常のコーナーよりもやや早めに右へきるのがポイント。

▼第1チェック・ポイント後，二つめの右カーブは急角度。入口手前で6速へ落とし，アクセルを緩めて余力で曲がる。コーナー内側の路肩に乗り上げろ



◉ビギナー（BIG FOREST）

レース	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
	3'07"71	セガAM2研TAK	0'37"00	天野真一（神奈川県）

◉ミディアム（BAY BRIDGE）

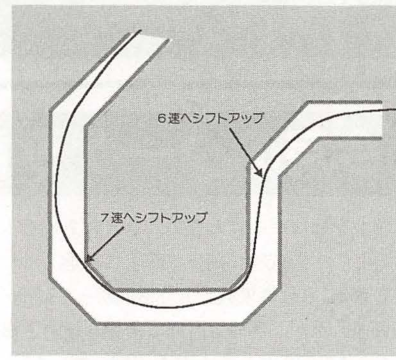
レース	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
	3'12"04	セガAM2研TAK	0'37"66	セガAM2研TAK

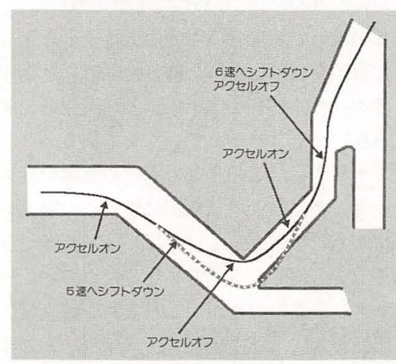
●エキスパート（ACROPOLIS）

レース	コース・レコード		ファステスト・ラップ	
	4'05"59	セガAM2研PUB	0'48"40	セガAM2研PUB

先月号の本コーナーについてお詫びと訂正

先月号の本コーナーにて，イラスト中に含まれるはずでした表記が抜けておりました。ここにあらためて詳細を表記した完全版のイラストを掲載いたします。ご迷惑をおかけいたしました **(編集部)**





おめでとう天野さん！

ついにセガ公認の記録が塗り替えられた。**神奈川県の天野さん**による初級ビッグフォレストのファステスト・ラップである。37秒00というタイムがたたきだされたのだ。

今回は未公認とさせていただいたのだが，**札幌市の阿部さん**からは同コースにて36秒93（ファステスト・ラップ）3分07秒26（コース・レコード）というものも送られてきている。未公認とした理由は，リプレイ画面のみの応募だったため。公正な審査のため，至急，実際のプレイ中の録画を送ってくれ！

〈応募要項〉

●応募は最速タイムでの走行が記録されたビデオによるものとする。ビデオの規格は自由。

●ビデオの何分めに応募の対象となる走行とタイムが録画されているか，タイムとコース名，モードを明記した紙を同封すること。

●モードはレース，フリーランの2種。フリーランのコース記録は5周設定のものとする。<

〈あて先〉

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「V. R. 1／100秒への挑戦」係

人気ソフト徹底攻略

三國志IV



ヒット・チャートを爆進中の『三國志IV』。もうみんなはプレイして「三国志」の世界を堪能したかな？　今回は，前回よりさらにマイナーでむずかしい君主，韓玄で中国統一に挑戦だ！（猪野清秀）

DATA

- ■PC-9801VM／UV以降
- ■光栄
- ■14,800円（CD付き：17,200円）

今月のターゲット　シナリオ4：韓玄

華北をほぼ手中におさめ，さらに荊州をも落とし，中国統一に向けて確実に前進しつつある曹操。それに果敢にも立ち向かった孫権・劉備連合軍が，巧みな計略で曹操軍を打ち破ったのが208年に行なわれた赤壁の戦いだ。

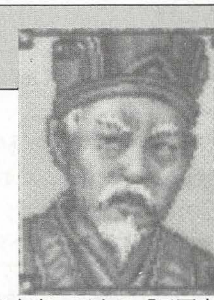
この戦いで，自分の代の中国統一をあきらめた曹操，自軍に自信を持った孫権，足場作りのきっかけを作った劉備という3英雄の三すくみ状態ができあがっていくのである。

シナリオ4は，この赤壁の戦いの直前からスタート。曹操の大軍は荊州に集中し，劉備や孫権がそれを見守っている。のちの3英雄がひしめくこの地で，上級者になるためのトレーニングに最適の君主がいる。それが韓玄だ。

忠臣黄忠（こうちゅう）と猛将魏延（ぎえん）を有しながら，その非道さゆえに滅んでしまった弱小勢力の韓玄。だが『三國志IV』でなら，彼の行ないを改めさせて領土を拡張し，曹操らと共に覇を唱えることも可能だ。キミの腕で，歴史の表舞台に韓玄を登場させてやろうではないか！



▲かなりの人口を有する長沙に位置する韓玄。彼を飛躍させるのはプレイヤーの腕しだいだ



［韓玄（かんげん）］

（？～209）

荊州南群の長沙の太守。正史の「三国志」にはその記述がほとんどないくらいにマイナーな君主。演義では，短気で疑り深く，すぐに人を刑罰に処すので，家来の信頼は薄いと描写されている。劉備が長沙に攻め込んできたとき，韓玄は配下の黄忠と関羽を一騎討ちさせる。だが黄忠が手を抜いて戦っていると思った韓玄は，黄忠の処刑を指示。これに反発した魏延によって切り捨てられてしまう。

しまうのである。

韓玄家臣団

家臣団と書くと聞こえはいいが，韓玄の配下武将は黄忠と魏延の2人だけ。前回紹介した袁紹（えんしょう）の大家臣団とくらべると，いかに少ないかが身にしみてわかるだろう。



▲魅力19というのは君主の中では最低の値。悪さを重ねてきたのだからしかたないが

黄忠



▲劉備の長沙攻略戦後，彼の配下に。忠義一筋の老将として劉備から高い評価を得た

魏延



▲黄忠と時を同じくして劉備の配下に。戦術眼はあるが傲慢なところもあったという

韓玄の配下武将は左にあるとおり，黄忠と魏延の2人のみ。韓玄自身は武将個人としての能力もなく，とくに君主には重要な魅力値が19しかないのが涙モノである。黄忠と魏延はそれぞれ武力が94・97もあり，戦闘ではかなり頼りになることが予想される。とくに黄忠には混乱をはじめとする特殊能力が備わっているので，よほどの大軍が攻めてこない限り，何とか敵を撃退できるはずだ。

ただし韓玄のプロフィールを読んでもらえばおわかりのとおり，魏延は史実では韓玄を裏切り，斬首してしまった。ゲーム開始時には魏延の忠誠度は68しかない（黄忠は80以上ある）。彼に寝首をかかれることはないだろうが，他国に引き抜かれる可能性は十分にある。魏延の心をつかむのが第一の仕事だろう。

『三國志IV』ちょっといい話～能力アップのアイテムについて

敵の武将や君主を捕まえたり，武将の捜索をしていると，ときどきアイテムを手に入れることがある。そう，『三國志』シリーズおなじみの，能力アップの武器や書物などだ。

これらのアイテムを効果的に武将に与えることで，武将たちの能力不足を十分に補うことができるのだ。たとえば中国皇帝の印と目されている玉璽（ぎょくじ）があれば，たった19しかない韓玄の魅力もたちまち最大値の100にハネ上がってしまう。血眼（ちまなこ）になって探しまくろう。

ただし，アイテムの中には同じ名前のニセモノがあるので要注意。一見すると能力値が上がったように見えても，ニセモノの場合，実際は変わっていないということがあるのだ。



◀ズラリと並んだアイテムたち。役に立つものばかりだぞ

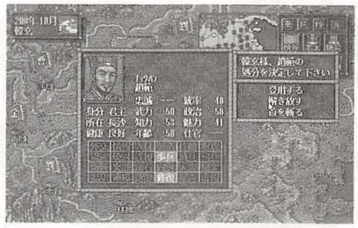
STEP 1

倒せる相手を素早く，そして確実に倒せ！

赤壁の戦い直前からシナリオがスタートするだけあり，荊州には曹操の大軍がひしめいている。ぼやぼやしていると江夏の劉備が滅ぼされ，攻撃の矛先(ほこさき)を長沙へも向けられてしまうかもしれない。そうなったらもうほとんど終わり。曹操に劉備が攻められる前に，素早く荊州南群を自分の支配下におさめるのだ。

攻撃目標は，桂陽の趙範(ちょうはん)，零陵の劉度(りゅうど)，武陵の金旋(きんせん)の3君主。彼らはいわば韓玄の同僚にあたる立場の君主なのだが，韓玄自身の身を守るため，犠牲になってもらおう。

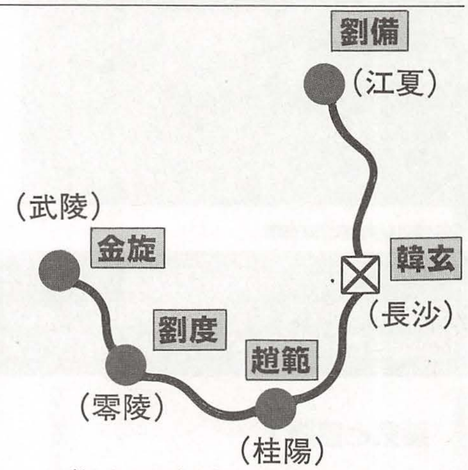
黄忠と魏延を前面に押しだして，テキパキと攻めたてれば，彼らに組みするのはさほどむずかしくない。前回の袁紹での解説にもあったように，敵に逃げ道を残さないようにして攻めたてれば，半年～1年くらいで南群すべてが韓玄のものになるはずだ。



▲武将は宝。君主でもできるだけ登用しよう



▲南群すべてを手中に収めることに成功。多少の無理をしても素早く行なうことが肝心だ



▲敵となる3君主の中で多少なりとも手ごわいのは，武力の高い刑道栄(けいどうえい)を配する劉度だけ。桂陽から零陵，そして武陵と攻めていくのが定石。はじめに武陵を落とし，その後に零陵，桂陽と東進していくのも良案である。

STEP 2

外交にひた走り，君主は安全圏で隠居せよ

どうにか荊州南群を統一した韓玄だが，曹操の脅威がなくなったわけではない。運がいいと，曹操の荊州派遣軍は劉備との戦いに破れ，戦力をすりツブしていることもある。だがほとんどの場合，劉備は滅び，江夏で孫権と曹操が戦いをくり広げていることだろう。

いくら荊州の南半分を取ったとはいえ，まだ超大国に対抗するだけの国力も武将もない韓玄にできることはただ一つ。曹操との同盟である。背に腹は代えられないのだ。

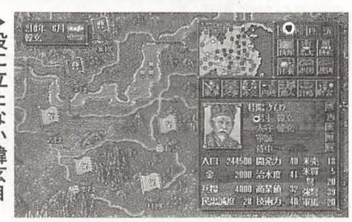
同盟の手土産はできるだけ奮発する。最低でも資金2000くらいが必要だ。交渉の席でそれ以上の資金の請求をされても，ここは涙を飲んで支払おう。あとで数倍の利子をつけて返してもらえばよいのだから。

曹操との同盟に成功したら，同盟期限が切れる前に，勢力の拡大を行なう。目標の第一にまとまった勢力範囲の確保。第二に優秀な人材の登用だ。曹操との戦いで苦戦している孫権と決戦を行ない，彼の家臣団と領地を吸収するのが上策。もしそれが不可能なら，劉璋(りゅうしょう)を攻めて，蜀の皇帝になるのもおもしろい。

また，玉璽を得ていないのなら，魅力が最低の韓玄自身は，僻地(へきち)にて隠居してもらうのが一番だ。韓玄自身が寿命でこの世を去るころが，曹操と雌雄を決するときになるだろう。



▲曹操に多額の資金を要求されても，涙を飲んで同盟を結ぼう



▲役に立たない韓玄自身は，桂陽で隠居してもらうのが一番

『三國志IV』で戦闘に勝つための3大極意

どんなに多くの兵隊を有し，キラ星のごとく光輝く猛将たちを配下におさめていても，戦闘がヘタでは天下は取れない。戦闘に勝つためのポイントは以下の三つ。参考にすべし！

①地形を最大限に利用せよ！

多少の兵力差なら，地形効果を利用して攻撃・防御すればすぐに逆転できる。森や草地，山など地形効果の高いところで移動を終えるよう気をつけよう。また，高い位置から低い場所にいる敵へ攻撃すると攻撃力が増し，高地にいる敵を攻撃すると攻撃力が減る。大地を味方につけるよう努力しよう。



▲高台から下るようにして攻撃するのが基本。効果は抜群だぞ

②アイテムで武将をパワーアップ

左ページでも紹介したとおり，アイテムを使って武将の能力値を上げておこう。武力を上げる剣などは，君主が独り占めするより武将たちに分け与えたほうが何倍も役に立つぞ。

また，平凡な武将よりは優秀な武将に与え，エキスパート武将を作ることをオススメする。戦闘に参加する武将はそう多くはないからだ。



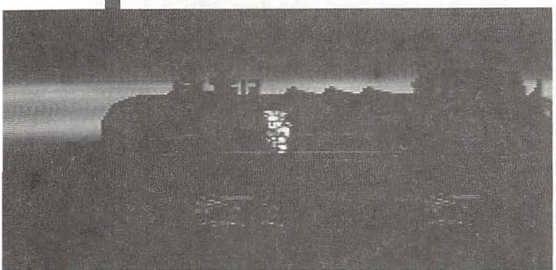
▲武力を上げる剣や矛は，優秀な武将に分け与えるのが一番

③計略をどんどん使え

前作『III』とくらべ，『IV』では計略の重要度が増している。とくに落石や火計，同士討ちといった簡単な計略でも，使いかたしだいで敵に大きなダメージを与えられるのがうれしい。単純に突撃や一騎討ちばかりをして敵に勝つよりも，計略を駆使して勝利したほうが損害も少ないし，気持ちもいいものである。



▲地形を利用した計略，落石。当たれば敵に大ダメージだ



ゲーム考現学

《第1回》蒸気と幻想

Written by 山田　整 & "永久機関"

SF，ファンタジー，歴史もの……毎年，数多くのソフトが発売されている。しかし内容が売れ線でないというだけの理由で，人知れず消えていく名作も少なくない。

そこでこのコーナーでは毎回テーマを決めて，独特な雰囲気を持つ作品を幅広く紹介していくことにした。今回のテーマは「蒸気と幻想」。スチームパンクのお話だ。

蒸気と冒険！

スチームパンク。もとはSFで生まれた言葉だけど，面倒な定義は抜きにしよう。要するに，疾走する蒸気機関車から白い煙がモクモク。工場では巨大な機械がガタゴト，ガタゴト。列強諸国の利害をめぐって軍人たちが陰謀をめぐらし，闇のなかではマッド・サイエンティストがアヤシゲな機械を開発中。そして巨大な組織を相手に回して勇ましく活躍する少年・少女と，それを助ける心優しき大人たち。これが(日本風の)スチームパンクだ。わからない人は，宮崎　駿の『天空の城ラピュタ』をイメージしてくれてもいいだろう。

19世紀，産業革命当時ぐらいに科学は発達しているのだけれど，魔法やら古代の超文明やら謎の発明品やら，世間にはちょいと不思議なものがあふれている。ある小説では「蒸気コンピュータ」なんてものまであった。

空をあおげば武装した巨大な飛行船。大海原には鋭い衝角で近づく船を狙う謎の潜水艦。高い山々や永遠の雪に包まれた極地はまだ人の訪れを拒んでおり，勇気ある男女が一番乗りの栄光を求めて冒険の旅にでかけていく。

……こんな魅力的な世界が，ゲームにならずに放っておかれていいものだろうか？

というわけで，最近では日本のゲームにも蒸気と機械が登場するようになってきた。といってもまだまだファンタジー主流のゲーム界のこと，その多くはスチームパンク・ファンタジーともいうべき，蒸気と魔法が合わさった独特なものとなっている。以下に紹介した3作品は，その中でも独自の個性を持っている秀作ばかりだ。いずれも遊んで損のない作品であることを保証しよう。

国産パソコンから

冒険活劇！ ～アマランスⅢ

（風雅システム／PC-9801用）
価格：10,800円

すでに滅びた前作の世界をあとにし，世界から世界へと渡り歩く2人，英雄リアンと妖精娘ディン。この2人が今回やってきたのは19世紀の倫敦（ロンドン）のような文明世界。馬車のかわりに蒸気機関車が地上を走り，帆船のかわりに蒸気船が海をゆく。人間の若者として安宿に住み，気ままな生活を送っていたある日のこと，ふと耳にしたのがおとなりのマグネリア市で開かれる博覧会の噂。ディンはリアンにダダをこね，同じくマグネリアで発生中の奇病「眠り病」の調査を口実にでかけようとしたとたん，突如到着した装甲列車から女軍人が現れ……。

と，いうのがこのゲームの最初の部分のストーリーだ。2人を待ち受ける冒険は海あり陸あり列車あり，当時のドイツじみた軍事帝国もまじえてどんどん話が広がっていき，装甲列車や戦車だの，ちまたのファンタジーには見かけないものがつぎつぎと登場する。

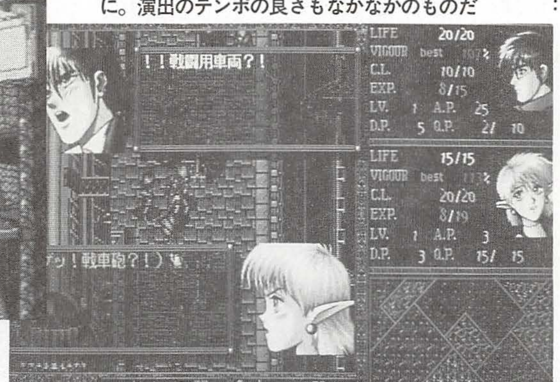
そんな話を妙に深刻になるでもなく，気楽な気分でおのぼりさんよろしく旅する2人につきあって，物見遊山の旅としゃれこめるのがこのゲームの楽しさだ。内容のシリアスさはまるで気にしないでいい。ただ，主人公と共に街角で新聞を買い，街の露店でクレープをかじり，博覧会場で子供のようにはしゃぎまわればいい。そのときキミは感じるだろう。それが冒険活劇の……スチームパンク・ファンタジーの心なのだ。

なお，まだ発売されていないが，コンパイルの『幻世喜譚』もスチームパンクRPGだ。個性のある3人組が主人公で，「お約束」をまじえた脳天気なノリで物語が進んでいく。チェックしておきたい1作だ。



▲街角でふと立ち止まり，スタンドで新聞を買うヒロインのディン。この「時代の雰囲気」がたまらなくいいのだ

▼冒険活劇には列車がつきもの。このあと2人は砲撃に巻き込まれ，軍隊と乱闘のあげく街から逃げだすことに。演出のテンポの良さもなかなかのものだ





▲コンパイルの『幻世喜譚』。獣人族のスケベ犬と脳天気ねーちゃん，ネクラな魔法使いのトリオによる冒険活劇ものだ。発売日は未定

家庭用ゲーム機から

魔法と蒸気の融合 ～ファイナルファンタジーVI

(スクウェア／スーパーファミコン用)
価格：11,400円

『F.F.VI』の紹介記事をはじめて見て，驚愕した人は多いだろう。石畳の路地の両側に立ち並ぶビクトリア風の町並み。鉄板のリベットが目に鮮やかな機械群。煙をはくボイラー。そして暗い森林の中を疾走する巨大な鉄のかたまり……魔列車。

『F.F.VI』ゲーム序盤の世界は，まぎれもなく近代ヨーロッパ風の，それだ。

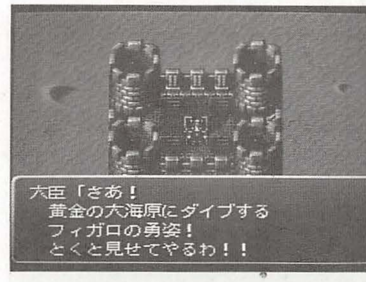
そして，エドガー。

砂漠を縦横無尽に駆け回るフィガロ城の城主にして，数々の怪兵器を自在に操る男。フェミニストであり，肉体派の弟までいる。

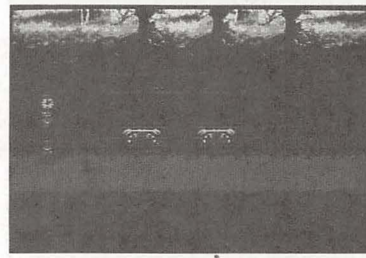
これぞ，冒険活劇ヒーローの鏡ではないか。

彼の使いこなす技はMPやアイテムを消費しない。ただ，機械さえあれば良いのだ。これぞ科学の力。科学の栄光。古代の英知たる魔法を操る主人公・ティナに対し，歩くワンマンスチームパンク・エドガーは，最新の科学の光をもって対抗しているのだ。

魔法と蒸気。一見アンバランスなこの組み合わせは，しかしシリーズの前の5作にない独特な世界を生みだしている。とくに魔列車の幻想的なイメージは，この両者があってこそ。シリーズのさらなる展開を楽しみにしたい。



◀見よ！これが科学の力だ！城が地中に沈むシーンは圧巻


◀白いホームにスベり込む魔列車。コントラストが美しい

ゲームの周辺から

これが本場のスチームパンクだ！ ～スペース1889

(PARAGON SOFTWARE／IBM-PC用)

さて，スチームパンクの本場アメリカにはもっと突き抜けたシロモノもある。それが，IBM－PC用の『スペース1889』だ。

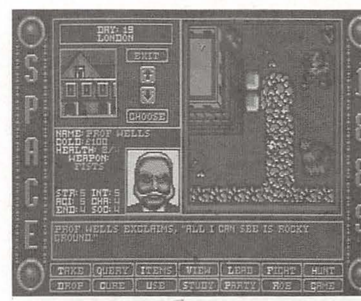
西暦1889年。人類はトマス・エジソン発明のエーテル機関によって火星までをその版図としていた（かつて宇宙は真空ではなく，エーテルと呼ばれる物質に満たされていると考えられていた。その中を帆やスクリューで進むしくみがエーテル機関だ）。

そんなある日，主人公は大英博物館にいた。エジプトの王家の谷から発掘されたばかりのツタンカーメン王のマスクを見ていると，胸の中に寄せてくる思いがある。

（私はこれまで自分の天職を見誤っていた。そう，私は冒険家なのだ）

しかも耳をこらせば，隣りの奇妙なドイツ人たちも，エジプトへの発掘行について話しているではないか。先をこされてはならない。彼は数人の旧友を呼び集め，一路エジプトへと向かう。自分がいずれエーテルの海に帆をあげ，ガトリング砲を乱射しつつ太陽系の諸惑星を旅することを，彼はまだ知らない……。

このゲーム，現実の（と言えるのかはちょっと疑問だが）地球が舞台なせいもあって，有名人物が多数出演している。作家ジュール・ヴェルヌ，『ワールドヒーローズ2JET』でおなじみ切り裂きジャック，火星の地下には宗教団を率いたラスプーチンまでもが登場する。彼らの怪しげな個性が，さらに作品世界を特異なものにしているのだ。



◀画面こそ地味だがシナリオは一級品だ。登場人物たちも魅力的


▲ズラリそろったテーブルトーク版のサプリメント。
人力飛行機や金星の密林など，キレた設定が満載

なお，このゲームは同名のテーブルトークRPGをもとにしている。こんな風変わりなものがそうそう売れはすまいと思いきや，なんと10冊以上のサプリメントがでている。パソコン版でキャラがよく死ぬのも，原作が「弾が当れば人は死ぬ」という考えかたで作られているためだったりするのだ……。

おわりに

19世紀，科学は今よりはるかにわかりやすくまっすぐだった。人々はじつにバカげた単純な未来図を信じていた。

1889年のパリ万国博はそんな人々の典型だった。空中には総金属製のエッフェル塔がそびえ，地下には電気鉄道が走った。人々は天上と地下を支配することを夢見た。

それから100年が過ぎた。人類は「科学は万能ではない。世の中そうそうまくはいかない」と悟って，すこし利口になった。だが，人類がもしあのバカげたことをつづけ，それが幸運にも成功していたならどうか？……これがスチームパンクの根底を流れる思想だ。

最近のファンタジーRPGに登場する「世界」は，どうも陳腐なものになりつつある。魔法という未知の力，魔物という恐怖すべき存在に対する感動はすでに薄れ，設定はただの定番と化し，多くのRPGは人間ドラマでプレイヤーを引き込もうとしている。それが悪いとはいわないが，ゲームの最中に「この先にはどんな世界が待ち受けているのかな？」「つぎはどんな敵がでてくるのかな？」とワクワクする機会は，以前よりずっと少なくなったような気がする。

「そこに山があるから，登る。洞窟があるから，探検する」

冒険の理由なんてものは，それだけで十分なのだ。かつてはファンタジーもそうだった。そして，蒸気と幻想の世界の行動原理は，いまもってそれ以外のなにものでもない。明るい未来を信じつつ，自らの夢を追い求めて冒険に出発する者たち…ゲーム界全体のためにも，これからもすぐれたスチームパンク・ゲームが発売されることを願ってやまない。

★

いつになるかは不明ですが，次回のテーマには「大いなる宇宙」を予定中。取り上げてほしいテーマ，ソフト，またイラストや意見などありましたら，当コーナーまでどうぞ。

ゲーム・ミュージック
G★M ニ★ュ★ー★ス

『いただきストリート2』のアレンジャーにインタビュー



原作・堀井雄二。1人でも大勢でも盛りあがる，スーファミで楽しむボードゲーム『いただきストリート2』。この作品は，ヒット・メーカー筒美京平が音楽を担当したことでも話題となった。

その収録曲を集めたCDが，3月24日に発売され，好評を博している。今回は，ゲームおよびこのCDでアレンジを手がけられているお2人に，お話をうかがった。　（聞き手：根岸陽樹）

自分たちの雰囲気を作っていけるのがおもしろいですね

──『いただきストリート』の音楽に参加したきっかけを教えてください。

音河：最初は，筒美京平さんが書かれた曲を，デモとして紹介したり聞かせたりするときに，簡単なアレンジをやってくれないかという話だったんです。

秋谷：やっていくうちに，筒美さんが気に入ってくださって，「じゃ，こういう形でいきたい」ということで。

──筒美さんは，ゲームの構成やストーリーなどをふまえて曲を作られていたんですか？

秋谷：ちがうみたいです。逆に，筒美さんの音楽に刺激されて，作られたマップもあるみたいですね。

音河：筒美さんは曲を作られるとき，イメージがはっきりしているんですよね。だから聞くほうもイメージが浮かぶんでしょうね。

──ゲームはプレイされましたか？

秋谷：おもしろかったです。ただ戦うというだけではなくて，人間同士でコミュニケーションがとれますから，盛りあがりますよね。

──実際にゲームの中で音楽を聞いて，どうでしたか？

秋谷：音源や容量の問題で，もとの曲とはちょっとちがった感じになってるんですけどね。でもこのほうが，ゲームの絵柄には合っているみたいですね。

──ゲーム音楽となりますと，ハード面で音作りに制限がでてくることと思いますが。

音河：最初は，制限があって大変かなと思ったんですが，逆に，「少ない音でこのサウンドをだすにはどういうパターンにしていったらいいか」と考えて，それで意外とおもしろいパターンができることがありました。

秋谷：簡素にすることで，何を表現したいかがよく見えてくるっていうのはありますね。少ない音で音楽を作ると，新しい発見もあるし，そこでどうやって作っていくかが，音楽家の腕の見せどころですね。

──このCDの中からお気に入りの曲を1曲ずつ挙げてください。

秋谷：「ペンギンダンス」は，ゲームの中では使われなかったんですけど，愉快な曲です。

音河：僕は「もう何も云わないで」（エンディング）が好きですね。

──今後もゲームのお仕事をされるご予定はありますか？

音河：機会があれば，やりたいと思ってます。ゲーム音楽は，すごく音楽の幅が広くて，いろんなことができるんですね。自分たちの雰囲気を作っていけるのがおもしろいですね。

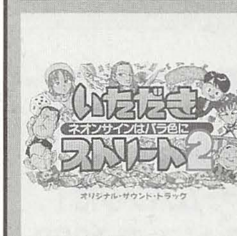
──最後に，ベーマガの読者に対して，コメントをいただけますか。

秋谷：音楽，とくに生の楽器をたくさん聞く機会を持ってほしいですね。いろいろ聞きくらべてほしいし，何がその人にとっていちばん好きなのか，どういうときに心に残るのか。

音河：自分の価値基準を持ってほしいですね。人が「良くない」って言っても，自分がいいと思えば，「いい」と言えるような。

秋谷：自分のオリジナルを楽しんで，それで人のオリジナルも聴いて，「こんなのもあるんだ」って楽しむ，それが音楽だから。そうすると本当にいいもの，みんなが聴いて楽しいもの，感動するものが自然にでてくると思います。

いただきストリート2



■MCAビクター
■発売中
■2800円（税込）

エニックスから発売されたスーパーファミコン用ソフト『いただきストリート2』のオリジナル・サウンド・トラック。ゲーム中のBGM全27曲を，スーファミの基板に入力する前のクリアな音で録音。加えて，未発表曲7曲と，エンディング曲「もうなにも云わないで」など2曲の，ジャズ・アレンジ・バージョンを収録している。

作曲はポップスの大ヒット・メーカーである筒美京平。ゲーム音楽を手がけるのは今回がはじめてということで，話題となっている。



音河悠二

1961年新潟生まれ。1985年，ボストンのバークリー音楽院を卒業後，ニューヨークへ移住。サックスニストとして，有名ミュージシャンとセッションを重ねる。

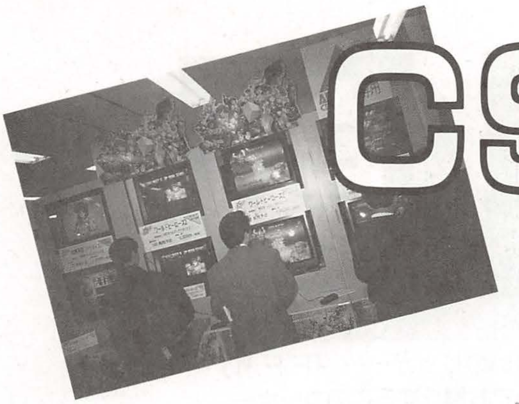
1989年帰国。ビッグバンドやロックバンドで若手サックス奏者として活動をつづけ，現在にいたる。



秋谷えりこ

1960年東京生まれ。1983年，バークリー音楽院の作・編曲科を卒業したのち，1985年，ニューイングランド音楽院クラシック・ピアノ科を首席にて卒業。

1989年帰国後は，クラシック，ジャズ，ポップスなど，ジャンルを問わない時代の作曲・編曲家として活動中。



CSG 新作発表会レポート

毎年春と秋に行なわれるコンシューマ・ソフト・グループ(CSG)の新作発表会が，今年も2月16日から3月30日にかけて，福岡・大阪・名古屋・東京の4都市で開催された。その中で最後に開催された東京会場の状況をレポートしよう。(大出綾太)

格闘ブームいまだ終わらず！秘かな話題はサターン参入会社

会場全体でもっとも目についたのは，やはり格闘ゲームだった。下に写真を掲載した以外にも，スーファミ『ワールドヒーローズ2』(ザウルス),『幽☆遊☆白書2格闘の章』(ナムコ)，メガドラ『餓狼伝説2』(タカラ),『ドラゴンボールZ』(セガ) など，10数本のタイトルが展示されていたのだ。なかでもメガドラの『モータルコンバット』は，過激な演出のために，一度は発売中止と報じられたいわくつきソフト。会場でも，他の格闘ゲームとはちがった注目を集めていた。

スポーツものも多数展示されていた。サッカーの中ではエポック社の『Jリーグエキサイトステージ'94』が突出。選手の動きもリアルで，観戦しているだけでも楽しめそうだ。パック・イン・ビデオの『釣り太郎』は異色の釣りゲーム。ポニーキャニオンからは女子プロレス『白いリングへ』が登場する。



◀データイーストの超自信作『ファイターズヒストリー』



▶セガのブースでは『タントアール』に人気が集中

そのほかのジャンルは，あまり元気がない。麻雀などのテーブルゲームが善戦していたくらいだろうか。

いっぽう，セガからはサターンの参入メーカーが発表されていたが，その中でとくに注目に値するのがハドソンであろう。これまでセガのマシンではソフトを発売していないハドソンが，サターンに参入するという。まったくの新天地で，いかなる進軍をしてくるのか，興味のつきないところだ。

ジャンルに偏りがあったという感が強い今回のCSG発表会。今年の夏は格闘&スポーツ一色になるのはまちがいなさそうだ。ソフトの実力が伯仲しているだけに，現時点ではどれが勝ち残るのか，まったくわからない。秋に笑うのはどのソフトハウスだ!?

会場別入場者数一覧

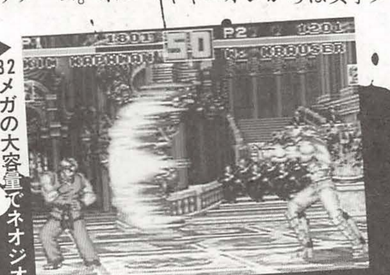
★福岡会場　：福岡国際センター
(「福岡玩具乗物見本市」に合同出展)
●2,211人 (2月16日)
……「見本市」来場者数

★大阪会場　：マイドーム大阪
●一般招待日＝5,112人 (3月21日)
●流通招待日＝1,432人 (3月22日)

★名古屋会場：名古屋国際会議場
●流通招待日＝　411人 (3月25日)
●一般招待日＝2,498人 (3月26日)

★東京会場　：池袋サンシャインシティ／ワールドインポート・マート
●流通招待日＝2,337人 (3月29日)
●一般招待日＝7,647人 (3月30日)

破竹の勢い!! ネオジオ移植作



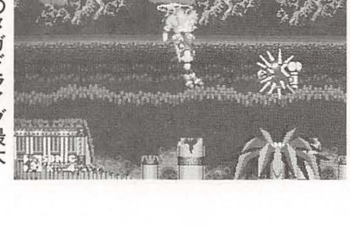
▶32メガの大容量でネオジオ版を再現した『餓狼SP』



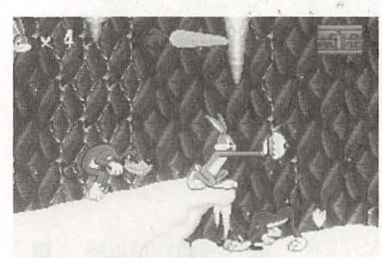
◀PCエンジン版『ワーヒー2』はアーケードカード第3弾



▲ゲームボーイで『侍魂』ができるなんて！ステージ間ではビジュアルも挿入されるのだ



▶この春のメガドライブ最大の期待作『ソニック3』



◀サンソフト『バックス・バニー』は動きがグー



▲『タクティクス・オウガ』はビデオ展示だったが，それでも注目を集めていた

とびだせ

同人野郎

ぼちぼちとおハガキも集まりはじめた今日この頃，みなさまいかがお過ごしでしょうか。安部理一郎（一喜一憂）です。この調子でどんどん投稿が増えるとよいのじゃが……。『F.F.Ⅵ』をやるヒマも惜しんでお贈りするこのコーナー，よろしくお納めくださいませ。

《今月の1本》DISASTER

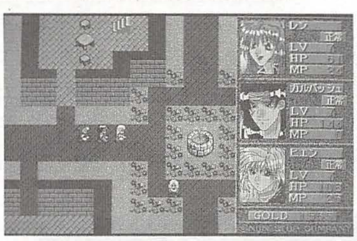
■NON STOP COMPANY■PC-9801VM以降
■1,500円分の無記名郵便小為替（送料込み）

今月のソフトは，NON STOP COMPANYの『DISASTER』。ドラクエ・タイプのフィールド型RPGだ。傭兵稼業を営む主人公のレン＝ミリアムとなり，秘宝探しの旅にでるというストーリー，3人までのパーティ・バトル。本当によくあるタイプのRPGだが，そのぶん細かいところに気合いが感じられる。

スムーズなスクロール，繊細な音楽，個性的なキャラ設定。「俺たちの成果を見てくれッ!」



◀ドラクエ・タイプのRPG。秘宝探しの旅にでるのだ



▶フィールド画面。3人までのパーティーがくめる

といわんばかりの意気込みが伝わってくる……これこそ，同人ソフトの本質を突いた作品と言えるだろう。

このコーナーでは，同人ソフトの紹介はするけれど，評価はしない。みんなで作り，遊んでもらう——同人ソフトの本質である「作るよろこび」を少しでもわかってもらえたら，このコーナーやってる甲斐があるってもの。いい作品ができたら，送ってね。

さて，お便りコーナー。東京都多摩市の**近藤一顕クン**，茨城県取手市の**村瀬君16才クン**はそれぞれ格闘ゲーム特集，FM音源ドライバー特集をやってくれぇとのこと。うんうん，どちらも期待して待っててね。それから，サークルのスタッフ募集のお知らせ。誌面の都合で，要約させてもらいました。

●P.I.S.：募集職種／プログラム，シナリオ，企画，CG，原画，音楽，プロデューサー，広報。将来的にはTAKERUでの販売やメーカー持ち込みも考えているそうだ。自己PR文やPR作品と，80円切手2枚を同封して，**〒593 堺市草部194-1　アメニティ草部208号室　松山方　P.I.S.**まで。では，また来月。

5月のイベント

日付	イベント	会場
5月8日	富山パソケット11	いきいきKANホール
	博多パソケット27	博多スターレーン
	宮崎パソケット5	宮崎県教育会館
5月15日	大阪パソケット30	大阪立体育会館
	小倉パソケット9	西日本総合展示場
	静岡パソケット20	静岡産業館
	高松パソケット13	四国新聞社大ホール
5月22日	旭川パソケット2	旭川地場産業センター
5月29日	岐阜パソケット9	岐阜商工会議所
	熊本パソケット16	熊本興南会館
	仙台パソケット28	トレンドホール
6月5日	パソケット40	東京文具共和会館

▲同人ソフトの即売会である，パソケットの開催情報。いずれも開催時間は午前11時～午後3時までとなっている。会場には午前8時より前に行かないようにしよう。問い合わせはパソケット（☎03-5821-1811）まで。

通信販売心得之巻

今月から，通信販売のみのソフトもあつかうことになった。右の注意事項をよく読んで申し込もう。

●DISASTER　■PC-9801VM以降　■RPG

■1500円分の郵便小為替と宛名シールを同封して，希望メディア（3.5or5インチ）を明記

申し込み先：〒351-01 埼玉県和光市白子2-1-12 内藤方 NON STOP COMPANY

●DISKふる　■PC-9801VM以降　■オムニバス

■700円分の郵便小為替と宛名シールを同封して，希望メディア（3.5or5インチ）を明記

申し込み先：〒719-02 岡山県浅口郡鴨方町益坂1600-41 今井夏雄方 P.WIZARD

●魔界王伝説ダーグ　■MSX2　■AVG

■1400円分の郵便小為替または現金書留

申し込み先：〒470-22 愛知県知多郡阿久比町板山字西ノ海道山22-18 伊東和弥方 サークルWARRIORS

●通信販売を申し込む際の注意

①申し込んでから2か月は待つこと

同人サークルの人たちはふだんの仕事や勉強の合い間に大量の発送手つづきをしているので，時間がかかるのは仕方のないこと。

②あて名シールを同封しよう

上の項目に関連したことになるが，申し込みの際，自分の住所・氏名を書いたシールを同封するだけで，発送手つづきが大幅に簡略化できる。必ず入れておこう。

③郵便小為替について

郵便局で購入できる「郵便小為替」。この郵便小為替に受取人を記名する欄があるが，記入してしまうと，サークル側で金銭の受け取りに手間がかかることがあるので，必ず「無記名の」郵便小為替を同封しよう。

■このコーナーでは，紹介してほしい同人ソフトやサークルからのお知らせ，このページへのおたよりなどお待ちしております。
〈あて先〉
〒141　東京都品川区東五反田1—11—15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「とびだせ！同人野郎」係
〈パソコン通信〉東京BBS内，同人ネットワーク（☎03-3857-9575），ジャンプコード：BMD

ベーマガ ㊙情報局

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやアーケード，家庭用ゲームの㊙はもちろん，必勝法などでもＯＫです。みなさんが発見した㊙をどしどし送ってください。なお，必ずゲームの対応機種，㊙の使用方法や効果をわかりやすく明記してください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田 1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ベーマガ㊙情報局」係

ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト/アーケード）　これが最後の必殺技だ!!　隠し技公開＋α

レイ……サンダーダイナマイト
←タメ→→＋パンチ
フェイリン……滑降白鶴双飛拳（かっこうはっかくそうひけん）
↓タメ↙↘↗＋パンチ
リョウコ……肩車
→↗↑↖←＋パンチ
技自体に攻撃力はないが，投げた相手へ攻撃を加えることができる。
マットロック……ループハリケーン
↓タメ↑＋弱，強キック同時押し
レバー左右で前後移動できる。弱，強キックを連打すれば，技の継続も可能だ。
リー……猛虎硬爬山（もうここうはざん）
←→↙↘＋弱，強パンチ同時押し
攻撃判定で飛び道具を相殺できる。
ミゾグチ……通天砕（つうてんさい）
←↙↓＋ABCDボタン同時押し
コマンド自体は，「ごっつい虎流砕」といえるだろう。相手が画面端にいれば，ごっついタイガーバズーカ→立ち強キック→空中連続蹴り×3→通天砕という連続技が成立する。
ジャン……ロンダート
→タメ↓↙←＋キック
マーストリウス……ドリルパワースラム
→↗↑↖←＋パンチ
ヨンミー……ファイアービンタ
弱パンチと弱キックを連射
レバー左右で前後移動が可能。
ザジィ……デシカカト
↑↓＋キック
※必殺技のタメは，ナナメ下方向でも受け付けている。つまり，フェイリンの滑降白鶴双飛拳は↙タメ↘↗＋パンチで，ジャンのロンダートは↘タメ↓↙←＋キックで，コマンドが成立するのだ。なお，サムチャイ，クラウン，カルノフに隠し技はない。



【神奈川県綾瀬市・アコピャン21才】

すごいへべれけ（サンソフト／スーパーファミコン）　こっちも隠し必殺技大公開＋α

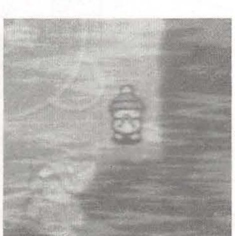
■超必殺技一覧
体力ゲージ左の顔が点滅するまでダメージを受ければ，だせるようになる。
へべ……へべ乱舞
十字キーを一定時間入力してから反対方向＋パンチ，キック同時押し
おーちゃん……しんぎんぐおー
パンチ＋キックを一定時間押してから離す
すけざえもん……ちゃのみすけ
十字キー3／4回転＋キック
ぢぇにふぁー……すりーぴんぐじぇにー
十字キー1回転＋パンチ，キック同時押し
ぼーぼーどり……ひなあたーく
十字キー1回転＋キック
うつーじん……UFOファイナル
十字キーを一定方向に3回入力＋パンチ
ぺんちゃん……超ぺんくらっしゃー
パンチを一定時間押してから離す
うにょーん……うにょふぁぃなる
十字キー3／4回転＋パンチ，キック同時押し

■同キャラ対戦
タイトル画面で，↑↓→←ABXYの順にコマンドを入力すると，タイトルの「すごい」が「すごいぜ」に変化。同キャラ対戦が可能に。

■サウンド・テスト
LYAボタンを押したままゲームを立ちあげよう。十字キーで選択して，XでMUSIC，AでSOUND，BでVOICEを別々に鳴らせるぞ。

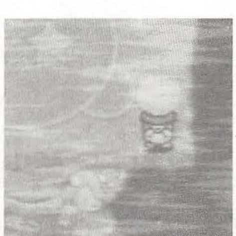
■デモをじっくり観る
タイトル画面のあとのストーリー紹介をじっくり観たい人は，ゲームをせずにしばらく待ってみよう。2度目に流れるストーリー紹介は，最初のよりもゆっくりと進行するのだ。

へべ乱舞



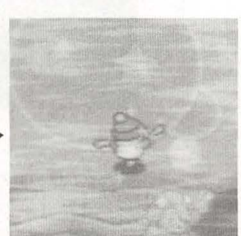
▲3歩ほど歩いたら，反対方向＋パンチ＆キック

→



▲手をたたいたのち，頭上に光弾を発して……

→



▲回転しながら移動攻撃。十字キーで多少操作できる



◀待つこと数分。これでやっとメッセージが読めるぞ

真・読者の闘技場

最終回

おハガキ紹介：
服部陽一郎（陽の字）

★オーラス記念で経験値倍付け!!

人は言う。「終わりよければすべてよし」と。

あっという間の1年だった。長いようで短い1年だった。この真・読者の闘技場も，いよいよ今回をもって終了とさせていただく。

読者のみんな，今日まで応援しつづけてくれてありがとう。なにぶん担当は経験不足，細かいミスや不適切も目立ったかもしれない。

なかでも投稿者の諸君。かなりきびしいことを言いつづけてきたが，これもひいては闘技場のレベル向上のため，そして諸君の投稿技術向上のためだったということをわかってほしいのだ。

なぁんて何をいまさら神妙になってんだか。終わっちまえばこっちのもんよベイビー。

真・読者の闘技場。最終回を飾るのは，嵐の経験値2倍ときたもんだ。それではおハガキ，いってみよー（カラ元気）。

金賞 10Exp



東京都町田市・ほりぴり（45Exp／5位）

★真・闘技場のラストを飾るにふさわしい，希望感あふれるネタ。とうとう飛べたねザンギエフ。人間どんな夢だって，いつかかなう日がくるんだね！

銀賞 8Exp

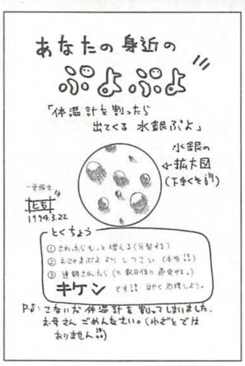


神奈川県綾瀬市・アコピャン（40Exp／6位）

★……って，人がいってるそばから，なんなんだよこりゃ。真・闘技場の死に際をみとるに似つかわしいネタ。人間夢がかなっても，いつかはあの世行きってこった。あーあ，諸行無常。

一般部門（4Exp.）

コンティニューしますか？（Yes／No）



三重県度会郡・ともこざる
（25Exp.／10位）
★ぷよぷよというか，メタルスライムというか。けっこうアブないぞ，これは。



栃木県宇都宮市・外ロけーじゅ
（58Exp.／Winner.）
★最後の最後に失速した外ロ（そとぐち）けーじゅ。しかし鼻の差，見事に逃げきった。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（40Exp.／6位）
★たじかにピンボールもつくっているデコだが，カルノフのピンボールはちょっとねぇ。



愛知県豊川市・バイオ平松
（49Exp.／3位）
★そりゃあ空中虎○拳を使ってんだから，○ョ○にきまってるだろ。はやりのゲスト出演だぜ。



静岡県浜松市・とどのつまり
（35Exp.／9位）
★「イソップ童話から」。いやぁ，ためになること。



岩手県北上市・ひらりー
（49Exp.／3位）
★AGグラフィティで，過去の栄光（？）が発覚したSNK。エリックは木こりじゃないっつーの。



東京都中野区・アチョ
（4Exp.）
★もうバツイチはえーっちゅーに。X68kなんか，バツ68000でもっとひどいぜ。



愛知県豊川市・バイオ平松
（49Exp.／3位）
★こ，この挑発，もしやキング様では？（ドキドキ）



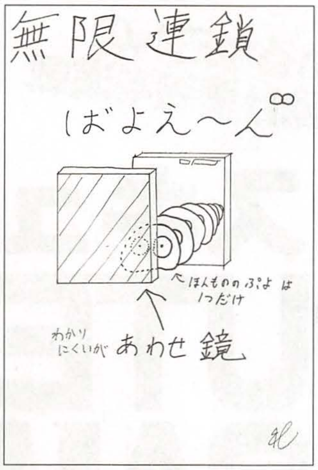
愛知県豊川市・バイオ平松
（49Exp.／3位）
★ジ○ガーは？　リンク○は？



大阪府吹田市・旧姓艶（中略）士
（23Exp.／次点）
★某広告のパロディ。インデックス代わりにもお使い…できるか，んなもん。

★来月も「闘技場」係までおハガキを送ってくれ！

今月の大ボケ
（人生終わってるぜの刑）



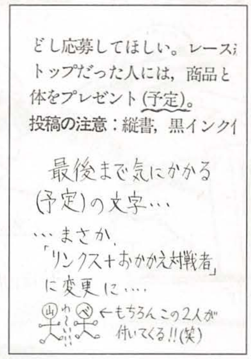
京都府宇治市・がんば久宝（36Exp／8位）

★受験を捨ててまで投稿しつづけた久宝。しかし久宝よ，これは連鎖じゃなくて同時消しだ。ぷよ本買った？



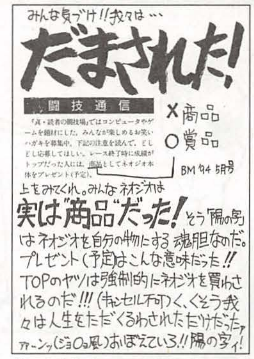
東京都練馬区・響リョウ（22Exp.）

★BMの害虫コーナーもこれでイチコロだぜ。自分で言うとむなしいが。



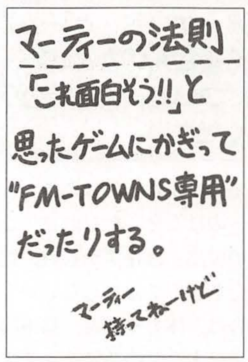
東京都町田市・ほりぴり（45Exp.／5位）

★プレゼント（予定）…プレゼント自体が予定だったりして…。



岩手県北上市・ひらりー（49Exp.／3位）

★バレちゃしょーがね。途中でこっそりやったのにさ。



奈良県奈良市・璃梅亜Ⅲ世（6Exp.）

★だから，買ってくださいねってことで。



神奈川県横浜市・色瀬秋代（40Exp.／6位）

★ウソいえ。



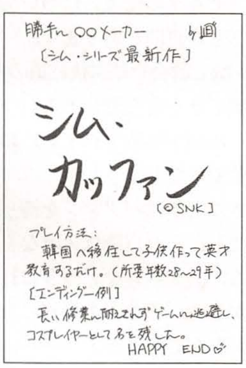
岩手県北上市・ひらりー（49Exp.／3位）

★女神転生のコスプレ。ひらりー，"魅了"されてるぞ。

テーマ部門（6Exp.）

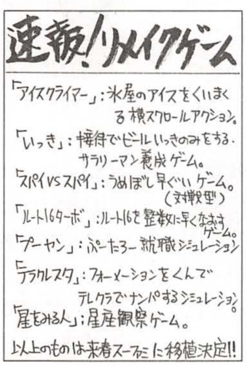
今回のテーマは，いままで募集したテーマならなんでもO.K.だ。2度目のチャンス，みんなちゃんと活かせたかな？　ここだけのハナシ，テーマのネタがなくなって苦しまぎれにやっただけだったりするが。

ちなみに文章ネタが多かったぞ。



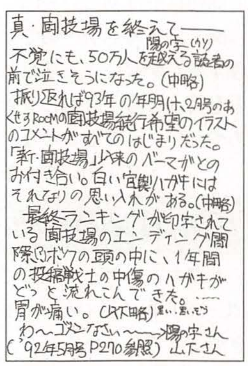
大阪府吹田市・旧姓艶（中略）士（23Exp.／次点）

★エンディング例：隠れキャラのアルバイター。



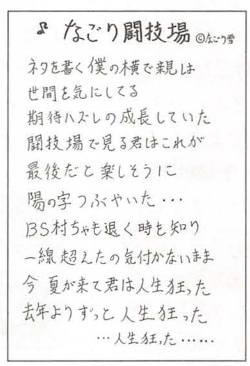
岩手県北上市・ひらりー（49Exp.／3位）

★こりゃいい。シリーズ化を求む…って手遅れか。無念。



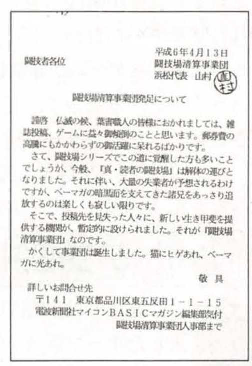
千葉県佐倉市・傍観者一号（9Exp.）

★「この企画を今後もつづけてほしいと思われますか？」



東京都練馬区・BS村ちゃ（53Exp.／2位）

★つらく苦しい日々とも，ようやくオサラバ。



静岡県浜松市・とどのつまり（35Exp.／9位）

★勝手にコーナーつくるなってーの。最後の最後までこんなんか？

今月のエナジー・ドレイン

4月15日の為替相場をチェックしたところ，東京市場の1ドルの終値は103円95銭だった。最小桁は5なので，エナ・ドレのターゲットは先月5位のひらりーと色瀬秋代となる。
ひらりー：35＋20＝55Exp.→－6→49Exp.
色瀬秋代：35＋10＝45Exp.→－5→40Exp.

★賞品のゆくえ

懸案だった賞品だが，おそらくけーじゅに対してはネオジオが送られることとなるだろう。他の入賞者にはオイラのサイン…ダメ？

闘技場戦士ランキング

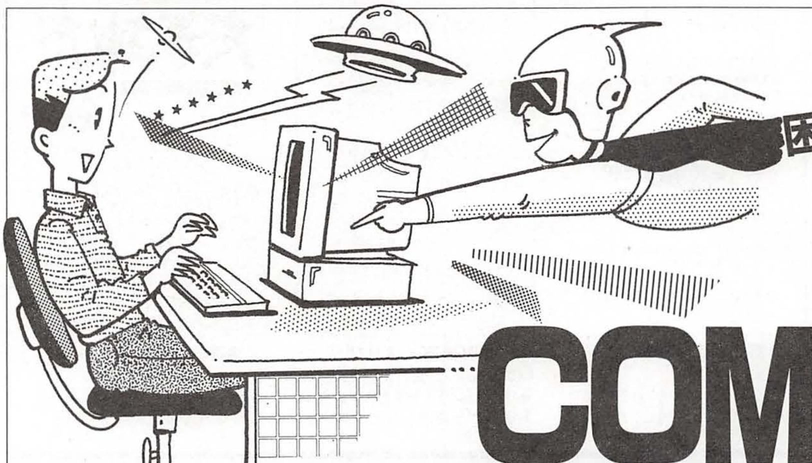
順位	名前	Exp.
1	外ロけーじゅ	58Exp.
2	BS村ちゃ	53Exp.
3	ひらりー	49Exp.
3	バイオ平松	49Exp.
5	ほりぴり	45Exp.
6	色瀬秋代	40Exp.
6	アコピャン	40Exp.
8	がんば久宝！	36Exp.
9	とどのつまり	35Exp.
10	ともこざる	25Exp.

闘技通信

今回の『真・闘技場』は，ごらんのように，結果的には外ロけーじゅの逃げきりという形で幕を閉じた。しかし，その内容は壮絶で，じつはエナ・ドレさえなければ村ちゃとひらりーも同点優勝だったのだ。今回の経験値2倍というのも，ランキング結果に大きな影響を及ぼしている。間際になって一波乱のあった，真・闘技場だった。さて，真・闘技場は終了したわけだが，おハガキは来月以降も募集をつづける。なぜかといえば……（つづく）。

■「エナジー・ドレイン」ルール……毎号特定日の円相場（東京市場）で，1ドルの終値の最終の数を順位に置き換え，その順位にあたる人のExp.を1割（端数切り上げ）減点する。

AVG,RPG,SLG,ACG・・・・・何でもこい!



困っているキミへのお助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME

本コーナーはパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載した装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさんお元気ですか？　板場です。

先月お伝えしたとおり，引退した久保田クンにかわって，千歳秋吉クンがレスキューを手伝ってくれることになりました。

それでは，彼のあいさつを……。

「今回よりレスキューの原稿を書かせていただくことになった，新隊員の千歳秋吉（ちとせあきよし）です。

これまで久保田師匠のもとでマッピングの修行に励んでいたため（?），古いAVGやファルコム関係のゲームが非常に得意なこの私。というワケで，みなさま，どんどんハガキくださいね。ファンレターも待ってますよ！

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）」

みなさん，応援よろしくお願いしますね。

テラ4001

Q こんにちは。私はいま，6年前に購入したテープ版AVG『テラ4001』を，なつかしのPC-6601でプレイしているのですが，最初の町シージャからいまだに抜けだすことができず悩んでいます。

ビルから空を飛んで脱出しようと思っても，スパイに妨害されてしまいます。シージャの都市機能は停止させてあるし，変な羽根人間も殺したというのに……。

いまだにテープ1からテープ2に進めないなんて情けないです。ぜひレスキューを！

【鳥取県米子市・**井上俊博16才**】

A おぉ，これは……。いまからおよそ10年前にT&Eソフトが発売していたSF-AVGシリーズ「スターアーサー伝説」の完結編『テラ4001』の質問じゃないか。懐かしい，懐かしすぎるぞ！　いいゲームはいつの世でも楽しまれるんだねぇ。

さて，感慨にふけるのはこれくらいにしてレスキューのほうを。たしかに，この「シージャからの脱出」はむずかしい。たくさんの条件を満たさなくてはならないからね。でもキミの場合は，体力や重量，都市機能停止の問題など，ほとんどの条件をクリアしているようだ（あと「時間」の要素もあるんだけど，これはよく考えてみればわかるはず）。

となると問題はやはり「スパイ」。ゲーム中にはこれに関するヒントが一切でないので，自分で推理するしかない。そうだね，ひとつだけヒントを言うなら「いかにも善人ヅラしたヤツがあやしい」ってとこかな……。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ディガンの魔石

Q かなり古いゲームなのですが……PC-8801版『ディガンの魔石』で行きづまってしまいました。

エウラドーナ国・エウレスにある「太陽のおつげ所」で，廃人と化した大魔導師タオ・ホーを治してもらうことができるはずなのですが，そこへの入りかたがわかりません。

エウラドーナ人を仲間にすればいいらしいのですが，どうしたらいいのでしょうか？

レスキューお願いします。

【愛知県豊川市・**ゆうくんのママ23才**】

A 「ゆうくんのママ」ってことは，もしやお子さんがいるのかな……？おっと，こんなムダ話をしているヒマはない。さっそくレスキューいきますよー！

仲間となるエウラドーナ人に会うためには，エウレスの西のほうにある森に行ってみるといい。だけど，地元の人を仲間にしても，かんじんの医者がいないと話にならない。

医者については，これまで情報を聞いていればわかるハズ。そう，エドナに住む，あのあやしい男だ。彼を仲間にできれば，いよいよタオ・ホーが復活，物語は急展開するぞ！

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ゼルダの伝説（スーパーファミコン版）

Q いまさらですが，スーパーファミコン版『ゼルダの伝説』について，ちょっとした質問があります。

場面はハイラル城と教会を結ぶ抜け道の中。ここにどうも破壊できそうな壁がある（マニュアルにも壊れた画面が掲載されてる）のですが，これは壊せるのでしょうか？

最初にここにきたときはバクダンを持っていないから無理だし，それ以降は入れなくなるし……。う～ん，アグニムをどつきに行くときに壊せるのかなぁ。それとも最初にねばればば草からバクダンがでてくるとか……。

気になるので教えてください。

【島根県江津市・**じょーり15才**】

A うんうん，こういうのは気になるもんだ。まぁ，ゲームを解くうえでは関係ないんだけど，やはりせっかく買ったソフト。すみずみまで探索しつくしたいというキミの気持ち，よくわかるぞ。

御安心あれ。この壁はちゃんと壊すことができるのだ。それにはまず，裏面のレベル6でパワフルグラブを入手していることが必須条件。それを持って教会の南にある墓場へ行き，ある墓石を「ズズッ」とやれば……おぉ，ここは見覚えのある抜け道ではないか。

もちろん，壁は爆弾か体当たりで破壊するのだよ。中身は……見てのお楽しみ！

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

ドラキュラ伝説II

Q ゲームボーイ版『ドラキュラ伝説II』のラストボスであるドラキュラ伯爵が，どうしても倒せません。

ワープを繰り返している伯爵が姿を現したときがチャンスなのかと思いましたがダメでした。ヤツの周囲を回っているリトル・ファントムを攻撃してもぜんぜんダメージを与えることができないのです。

いったいどこを攻撃したらいいのでしょうか？　それとも，前の面から十字架を持ってこなきゃいけないとか……。

ぜひともエンディングが見たいので，どうかレスキューお願いします。

【大阪府交野市・和歌悟17才】

A このゲームの伯爵はメチャクチャ強いっ！　よって今回はかなり細かくレスキューしていこう。

伯爵はまず，画面に出現したあと人の形となる。そのあとリトル・ファントムを八つ呼びだしてから攻撃して，別の場所にワープ，そしてまた人の形になり……を繰り返す。

このうち，ヤツがダメージを受けるのは，「人の形になった瞬間」しかない。しかも弱点は頭部のみなので，ジャンプするさいのタイムラグも計算に入れる必要がある。

そしてなによりも恐怖なのが，ヤツの放つリトル・ファントム。画面中に孤を描くように飛び散るので，ドット単位の精度でかわさないとダメだ。しかし，これを見切るのはまず不可能に近いので，私がポーズ機能を駆使して作ったパターンを紹介しよう。

- **伯爵が上にいるとき**……右下の足場に行き，左スレスレで待つ。
- **伯爵が右上にいるとき**……左の足場の右側に足ひとつはみだす間合いで待ち，リトルファントムがきたら垂直ジャンプ！
- **伯爵が左上にいるとき**……右下の足場で，左に足ひとつはみだす間合いで待つ。
- **伯爵が右下にいるとき**……左下の足場に行き，中央で待つ。
- **伯爵が左下にいるとき**……右下の足場の左側に足ひとつはみだす間合いで待ち，リトルファントムがきたら垂直ジャンプ！
- **伯爵が下にいるとき**……右の足場の中央よりやや左側で待ち，リトル・ファントムがきたら左に移動する（タイミング命！）。

まずは無理にでもこのパターンをマスターしてほしい。ヤツの攻撃が完全にかわせるようになったなら，今度は「ダメージを与えるチャンス」を探してみよう。

（隊員No.22'・**千歳秋吉**）

スーパーメトロイド(SFC)

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。僕はいま『スーパーメトロイド』をプレイしているのですが，どうしても倒せないボスがいて先に進めないのです。どうかレスキューをお願いします。

そのボスとは，ノルフェア（溶岩エリア）にいるヤツです。ため撃ちレーザーをはじめとして，ミサイル&スーパーミサイルなども試しましたが，ダメージをものともせずズンズンと近寄ってくるので，最後には左端の針にささってやられてしまうのです。

いったい，どうすれば倒せるのでしょうか。もしかして装備がたりないのでは……？

【東京都国分寺市・村雨城もだして！20才】

A とりあえず，ハガキを読むかぎりでは「口を開いた瞬間にため撃ちやミサイルを撃つと，ダメージを与えられる」ことは知っているようだね。では，「ボスにダメージを与えると，右方向に押し返すことができる」のは知ってたかな？

そうなのだ。このボスは少しずつ左方向に歩いてくるが，ダメージを受けると右方向に下がっていくのだ。この部屋の右端は，なんでも溶かす「酸の海」なので，ここまでボスを追いつめて，突き落としてしまおう。

（初回プレイは7時間10分・**板場利光**）

空軍大戦略

Q レスキュー隊のみなさん，そして猪野先生。じつはシステムソフトの『空軍大戦略』で質問があります。

僕はドイツの戦闘機が大好きなので，キャンペーンシナリオでドイツ軍を担当してプレイしているのですが，途中からアメリカ軍が参戦してイギリス軍の支援をはじめたため，太刀打ちできなくなってしまいました。

うまくプレイすればアメリカ軍は参戦しないのでしょうか？　また，もしアメリカの参戦が避けられないのなら，うまく倒す方法はないのでしょうか？　教えてください。

【神奈川県横浜市・真田　功18才】

A 残念ながら，ドイツ軍でプレイした場合はアメリカの参戦を避けることはできない。アメリカの第二次世界大戦への参戦は，回避できない歴史的事実として存在するのだからあきらめよう。

だが，希望は捨ててはいけない。アメリカを戦争に参加させないことは不可能だが，早期に叩きつぶすことは十分に可能だ。

いくら広大な領土を持つアメリカといえども，本国から直接イギリスを支援できるワケではない。イギリス本土の飛行場をいくつか借り受け，そこに基地を作るという形を取っているのだ。つまり，早期に爆撃機を「アメリカ軍に属する飛行場」を使用不能にしてしまえば，そのマップでのアメリカ軍は戦闘不能となるのである。アメリカ軍にはB-17など手ごわい爆撃機が多いので，イギリス軍よりも先に攻撃すべきだろう。　**（猪野清秀）**

Q みなさん，こんにちは。僕はいま『空軍大戦略』のキャンペーンシナリオでドイツ軍や日本海軍でプレイしているのですが，飛行機の生産や開発がうまくいかないのです。

史実を知っているので，使えないタイプの飛行機の生産を止め，強い飛行機だけを開発しようとしたのですが……兵器一覧で見ることはできても，生産はおろか開発もできない飛行機がたくさんあるのです。早く「烈風」や「Me262」を大空に飛ばしたいのに……。

なにか問題があるのでしょうか？　マップがある程度先に進まないと，史実で戦争の後半に登場した飛行機は開発や生産が行なえないのでしょうか？　教えてください。

【栃木県宇都宮市・アーノルド大佐16才】

A キャンペーン・ゲームのはじめから「烈風」などのような，大戦後期に活躍した戦闘機を生産できるのなら誰も苦労はしない。これらの機体は，史実どおりほかのいろいろな機種の開発行程を得ない限り，開発に移ることすら不可能なのだ。

たとえば「Me262」なら，先に「Me109F」と「Me109G」の2機種の開発に成功して，はじめて開発可能となる。キミが「役に立たないから生産も開発もしなかった」機体の中には，将来「烈風」などを開発するために必要だった機種があったにちがいない。

まずは，史実をもとに「目的の機種の系統図」を考えてみて，その図の古い機種から順に開発していくといいだろう。

（猪野清秀）

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「レスキュー！COMPUTER GAME」係



読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（阿鼻叫喚）です。

ここ数か月，嵐……いや超新星爆発のような忙しさで，ハッキリ言って死にそうです。来月みなさんと会うときは，ゾンビになってるかもしれません（あながちウソとは言えないところがコワイ）。

そんななか，『F.F.Ⅳ』をプレイしているんですが，あんまり進んでいません。家に帰ると即座に〝ばたんきゅ〜〟なことが多いので，なかなか遊べないんですよ。

進まない原因はそれだけじゃなくて，オペラ座のイベントに心を奪われたってのも大きな理由。もー，心底ホレ込んでしまいまして，同じイベントを何度もくり返している状態なのです。うーん，セリスってばカワイイ。

関係ないですが，『ワーヒーJET』のCMには腰をくだかれてしまいました。いやいや。

今月のタイトル・イラストは**北海道登別市・電光戦士**さんです。急激にイラストの投稿が多くなって，ピィピィ言ってます。それでは読ホンです。

★ゲームにマヒしているのが楽しめない一因なのでは？

昔のゲームのほうがおもしろい，いや今のほうがいい……などと，最近ベーマガでいろいろと議論が盛んですが，少し言わせてください。

まず，個人的な意見では，昔のゲームに軍配を上げます。しかし，今と昔では，自分の周りの環境がちがいますから，これらを単純に比較するのは好ましくありません。この意見をそのまま鵜呑み（うの）にしないでください。

かつて，わが家には「夕食後のゲームを禁ず」という不文律がありました。高校時代，部活を終えて帰ると6時過ぎ。すぐに夕食ですから，月〜金曜日は，まずゲームができませんでした。土・日曜日でも，親の厳しい視線をチクチク浴びながらゲームをすることになります。当然，丸1日ゲームをするなどということはできません（せいぜい2時間くらいだったかな）。それでもゲームはおもしろかったです。そのおもしろさが当然だと思っていました。

しかし，いまから2年前，一人暮しをはじめて，状況が一変しました。監視役がいないので，ゲームはやり放題。睡眠時間を削ってゲームをする日々がつづきます。しかし，昔ほどの楽しさはありません。ゲームのやりすぎなのだろうと思っても，なかなかやめられません。そのまま月日は流れていきました……。

ゲームソフトの説明書には必ず「健康のため，1〜2時間ごとに……」という注意書きがあります。この1〜2時間という数字は，単に健康のためだけではなく，ゲームをほどよく楽しむのにもっとも適した時間なのではないか，そんな気がしてきました。

最初に述べたように，昔と今のゲームをそのままくらべようとしても話になりません。グラフィックやサウンドなど，ハードに関係のあるものについてはしかたがないとしても，それだけではなく，この〝時間〟の例のように，こちらのゲーム・スタイルにも何らかの変化があるはずです。いまの環境で昔のゲームをやってみる，あるいは昔の状態に戻して今のゲームをやってみてください。きっといままで気づかなかった今（昔）のゲームの良さが見えてくると思いますよ。

【新潟県佐渡郡・山田直行20才】

■大出：ボクの家でもそうでした。だから，遊びたくてしょうがないゲームは，プレイ中ものすごく集中していましたし，限られた時間で効率よく楽しめるように，遊んではいけない時間には，雑誌を読んで予習したり，ノートに情報をまとめたりしましたね。実際にプレイしている以外の時間でも，ゲームで遊んでいた……そんな時代でした。

★これでいちおうの終着！コピー問題・最終回

えー，コピーソフト問題について，いろいろと騒がれていますが，オイラにも一言言わせてくれ〜ぃ。

PC-8801mkIISRをもっているオイラにも，コピーソフトの問題は一生ついてくるものですから，ここではっきりと決着をつけておきたかったのです。

「お金がない」「ソフトが高すぎる」「べつにいーじゃん」とオイラの知人も口をそろえてコピーしています。しかし，このままで本当によいのでしょうか？

かつて，心ないPC-88ユーザーもコピーをつづけてきました。その代償として，多くのソフトハウスやハッカー（コンピュータ犯罪者ではなく，SEを越える技術をもっている人）たちがPC-8801というコンピュータからだんだんと離れていったのです。いずれ他の機種にも，このような暗黒時代がやってくるかもしれません。なぜ，目先のことばかりに気を取られ，その先にある暗く沈んだ時代を見ようとはしないのでしょうか？

いま一度オイラは，みなさんに言いたい。コピーは，完全に罪なのです。罪の意識がなくなってしまっては，結局自分のパソコンを暗黒時代へと導くことにしかならないのです。そして，PC-88やMZのように，ショップにコーナーがなくなることのないように，先人たちの築きあげてきた日本のコンピュータ業界を破壊してしまわないように，ユーザー全員のコピーに対する意識を変えていく必要があるのではないでしょうか。

【大阪市・BUG勉幸15才】

コピー論争終了にあたって，本筋とはまったくハズれた独り言。

ボクは俗に言う「神経症」だ。病気のせいで学校もやめざるを得なくなり，自殺を企（くわだ）てたほど苦しんだ。ただ生きているだけで疲れはて，好きな本もテレビも，何一つ楽しめない。だが，そんななかでテレビゲームだけはどうにか楽しいと思えた。ほとんど1日中テレビゲームをやって過ごした。大げさかもしれないが，ゲームはボクの命の恩人なのだ。

そんなゲームの値段が，いま天井知らずに上がりつつある。それがとても悲しい。ゲームにはボクの命をこの世につなぎとめておくだけのおもしろさがあった。そのおもしろさをみんなにもわかってもらいたい。なのに，ゲームはみんなのものではなく，ひとにぎりの金持ちだけのものになりつつある。

たしかにコピーは悪いことだ。いまのソフトの値段もしかたのないことだ。どうすればいいのか，いまのボクにはうまい考えはない。しかし，ボクはゲームをあきらめるつもりはない。あきらめなければ，いつかはいい方法

が見つかる，そう信じてゲームととことんつきあっていこうと決めている。それだけの値打ちがゲームにはあると信じている。

【神奈川県茅ヶ崎市・**赤鳥角太？才**】

■**大出**：コピー問題は，今月でひとまず終了とさせていただきます。とはいえ，今後新たな意見があれば，掲載していく予定です。

ボク個人の意見を少し。メーカーがプロテクトをかけているのは，コピーを阻止するという本来の目的だけでなく,「コピーすることを禁止している」という意志表示でもあるわけです。それをむりやりコピーする――例えるなら，鍵をかけていた自分の部屋に，親兄弟が勝手に入って捜索をしていた，というカンジでしょう。オーナーが禁止していることを踏みにじるということが，常識的に考えてどういうことなのか，自明なのではないでしょうか。

もう一つ，中古ショップに関する意見に多かったのが，お金を払って本物のソフトを買ったんだから，その後売ろうが捨てようが自由ではないかというもの。著作権とは一種の所有権です。つまり，ソフトの著作権が制作者にあるということは，所有権が制作者にあるということと，それほど変わらないのです。ユーザーは入れ物（ディスクやロムチップ）は所有しても，中のプログラムは制作者から借用している状態なわけです。所有者の許可なく売り払うのは，明らかにルール違反だと思うのですが，どんなもんでしょうか。

ボクは，この問題が盛り上がったことで，たくさんの人がコピーについて考えてくれたということが，最大の成果だと思っています。残念ながら，これくらいの議論でコピーがなくなることはありえませんが，これまでコピーについて何も思っていなかった人が，少しでも興味を持った時点で，この討論は成功だったと思っています。

投稿の中で一番残念だったのは，似たような意見が多かったこと。そして，「そもそも著作権とはいったい何なのか」という本質的な意見が少なかったことでしょうか。このことは宿題にしておきましょう。

それでは最後に，論争のきっかけとなる投稿を送ってくれたかたの意見をどうぞ。

以前，どこかの婦人団体がテレビ番組の録画代行サービス（料金は50円か100円だったと思う）をはじめたところ，翌日には行政からストップがかかりました。理由は著作権侵害にあたるためというものでした。

良心的な目的でも，他人の著作物を利用して第三者が利益を得ることは，このように検挙の対象となります。が，実際には自分が見られないテレビ番組の録画を友人に頼むことは，いくらでもあるのです。

ではこれらの行為は認められているのかといえば，厳密には著作権侵害にあたるのです。検挙の対象にされないのは「営利目的ではない」ことと「個人間の問題である」こと，なにより「検挙したらきりがない」からでしょう。これはあらゆる複製行為に共通します。

パソコン・ソフトのコピー問題が問題たるゆえんは，もはや無視できない深刻なものであるからだと，私は思います。おそらくコピー行為は消えないし，今後増加するかもしれません。それでもなかには私のような人間もいます。そのことを知ってもらうために，そして私のように，コピー行為に抵抗のある人がなぜそう思うのか，そうした人への後押しになればいいと思い,「身近にあるコピー問題」を投稿してしまいました。

結果として，ベーマガ読者のみなさんがコピー問題を討論するきっかけとなったのは幸いに思います。

【愛知県半田市・**中島千里25才**】

読者間レビュー

英雄伝説III（日本ファルコム/PC-9801）

このゲームに感動してしまい，友人に話すだけでは治まらないので，ここに投稿しました。

まず最初にすごい！　と思ったのが戦闘です。戦闘はすべてオートバトルですが，見ていて飽きません。攻撃するときはちゃんと剣を振ったり，杖を挙げたりして「何かをしている」というのがわかって楽しいです。モンスターも攻撃したり魔法をかけたりしているのがわかって，退屈しません。

つぎにおもしろいと思ったのが，各章の終わりに入るダイジェストです。自分がどこを歩いてきたのかがわかり,イベントがあった場所では，もう一度同じものを（パロディで）展開してくれるので，何があったのか思いだせるし，楽しめます。

三つ目は，キャラクターの動きです。それぞれのキャラクターがちゃんと目的をもって行動しているのです（序章の船の上でのことなど）。

と，いいことを書いたらきりがありませんが，このゲームには欠点もあります。モンスターのレベルについてです。前半はとくに気になりませんが，後半になるにつれてモンスターが強くなりすぎると思います。レベルを確実に上げないと，通れないところもあるので，結局経験稼ぎが必要になります。

だけど，このゲームはストーリーがしっかりし，人の話をよく聞けば行き先がわかってサクサクと進められるので，ボクは十分合格点に入ると思います。

P.S.第4章に入って，シフールのシャリネに行く前に，ジュリオとクリスをレベル13くらいに上げ，クリスの行動パターンをすべて「全域で回復」にしてシャリネに入ってください。行動パターンを変えるまでクリアできなくなります（バグじゃないです）。

【富山市・**システム？才**】

■**大出**：先月号でも告知したとおり，これから半年間を「読者間レビュー強化期間」とします。プレイしたゲームの感想をドンドン送ってください。これまで，主観的な意見が多く，なぜおもしろかった（つまらなかった）のか，どうしたらおもしろくなるのか，といった客観的な評価があまり見られませんでした。主観評価もいいですが，客観評価の投稿も待ってます。また，つぎのような逆・読者間レビューも待ってますよ。

逆・読者間レビュー

ルナティック・ドーン（アートディンク/PC-9801）

『ルナティック・ドーン』というRPG，言わずと知れたアートディンクのゲームですよね。ベーマガのホット・インフォメーションやほかの雑誌のヒット・チャートなどでも高い評価を受けているゲームです。さて，今日このコーナーへお便りしたのはこのゲームのおもしろさを教えてほしかったからです。

いま，私はハードディスクを持っていないので，このゲームは誌上やパソコン・ショップでしか見たことがないんです。しかし，広告や記事でこのゲームのウリの部分は知っています。広大なマップや多くのイベントがその主たるものですよね。たしかに，あれほど広いマップやイベントの多様さ，アイテムの多さなどは，他のRPGでもめったにありません。RPGファンの私としては，広大な世界を旅するのは，魅力的です。

そこで質問。『ルナティック・ドーン』とは，ハードディスクを新しく購入してでもやるべきゲームであるのか，みなさんに教えていただきたいのです。ハードディスクもタダではありません。スーパーファミコンやネオジオよりも高いです。パソコン・ゲーム・ユーザー全員がハードディスクを持っているわけでもないのに，他のゲームを押し退けて高評価を受けているこのゲームの「うま味」は，いったい何なんでしょう？

【静岡県浜北市・**まつみまさひろ19才**】

「読者間レビュー強化期間」！合い言葉は〝遊ぶなら送ろう，送らないなら遊ばない〟だ（強引）

多選択肢ゲームの欠点

▶【東京都世田谷区・若松朋久17才】……つまり，はじめて選択する時は〝ストーリー重視〟，2回目からは〝ゲーム性重視〟というところでしょうか。それはそれでいいと言えば，それまでですが

選択肢は何のためにあるのですか？

近ごろ、ＲＰＧを中心に「自由な」ゲームが増えてきました。「脱・一本道ストーリー」を掲げて登場したゲームたちです。この類のゲームが好きな私にとっては、この傾向は嬉しいのですが、最近ちょっと気になることがあります。なお、これから問題にするのは「選択する自由」をもったゲームたちです。「現実的な行動をとれる自由」をもったゲームではありませんので注意して下さい。

いま、あなたが「選択する自由」をもったゲームをプレイしていて、選択肢を目の前にしていると考えて下さい。あなたはＡとＢのうち、Ａを選びました。そのままゲームを進めた結果、Ｃというエンディングにたどり着きました。そこであなたは、あのときＢを選択していたらどうなったのだろう、と気になるでしょう。そこであなたは今度はＢを選択することにして、もう一度プレイすることにしました（あるいは選択する直前のデータを残しておく）。

その後、あなたは別の、しかし同一タイプのゲームをプレイしています。そしてまた選択肢を目の前にしました。ここであなたは、次回のプレイではｂを選択することにして、ａを選択してゲームを進めます。このように、このタイプのゲームに慣れてくると、初めから複数回プレイすることを前提にするため、余り深く考えずに選択するようになっていきます。

それどころか、このタイプのゲームたちは最初から“何回でも楽しめる”ことをウリにしていることが多いのです。つまり、選択を変えることによって、違ったストーリー展開を楽しめるという訳です（しかもたいていの場合、一回のプレイでは満足できるボリュームがない）。しかし、これは選択肢の意味を履き違えたものだと、私は思います。

私は問います、選択肢は何のためにあるのですか？　それは、できるだけ主人公の立場になって考える、あるいは主人公の行動をプレイヤーの考えに近付ける為のものです。プレイヤーが真剣に考えて、自分なりの結論を出し、そして選択肢を選ぶのが、「選択する自由」をもったゲームの楽しみだと思うのです。同じ選択肢に何回も出会えば（普通は余り考えずに、前と違ったものを選ぶだろう）、その選択肢に対する真剣さ、つまり選択の面白さが損なわれるのは間違いありません。

つまり私が言いたいのは、選択肢をいかに多く作っても、それらをすべて試すことが楽しみとなるゲームは、実のところ「一本道ストーリー」となんら変わるところがないのではないか、ということです。

追記　それとプレイヤーのモラルの問題もあるでしょう。私の周辺には、何も考えずにただ面白がって「ガラハドを殺す」を選択した人が多くいました。これではせっかくのフリーシナリオも台無しです。まあ、これは時間が解決するでしょうが（テーブルトークも昔はそうでしたから、ね）。

電脳人はゲームセンターで囲碁を打つ!?

いま、ゲームセンターは公共の娯楽の場として、社会的に認められている。客層もだいぶ広がって、数年前の、不良の溜り場というイメージは薄れている。この不況時であっても、収入的には変わらないか、あるいはアップしているのではないだろうか。

ゲームそのものも、全体的にレベルアップしていて、いわゆるクソゲーは少なくなったと思う。その中でも対戦格闘ゲームは大人気だ。演出やサウンドに懲り、キャラクターの数を増やして、バリエーションを広げていく。主な遊び方は、人どうしによる対戦である。

人対人のゲームは、シューティングなどよりもゲームバランスを取るのが難しいと思う。そのかわり一度うまくバランスが取れると、その面白さは、とても一人で遊ぶ、いわゆる「コンピュータゲーム」とは比較にならない。対戦格闘ゲームは、プレイヤー同士が直接ぶつかりあうという点で、人対人のゲームでもっとも洗練されたシステムであるだろう。

プレイヤーは、ゲームセンターにいくことで不特定多数の相手と、高度な対戦を楽しむことができる。ゲームセンターも収入があがって嬉しい。ゲーム会社もバージョンアップすることで次々に基板が売れていって嬉しい。開発者もシステムを改良し、ますます洗練させることができて嬉しい。

プレイヤーもどんどん腕があがっていく。そうするともっと細かい点まで改良すべき部分が見つかる。このくり返しでシステムはしだいに完璧に近づいていく。こうして、初心者やゲームがそれほどうまくない人のことは忘れ去られていくのである。

程々にゲームがうまく、くり返しの流れに乗ることのできた人は、自分と同等か、それ以上の腕を持つプレイヤーを求めてゲームセンターに通う。いまやゲームセンターは、百円を出せばいろいろなゲームが遊べるという場所ではない。例えていえば、囲碁や将棋の腕を磨くため、対戦相手を求めておじさん達の集まる碁会所のような物だ。

ゲームセンターに行くと、筐体はたくさん並んでいても、そのうちの半分、ひどいところは三分の二が、対戦格闘ゲームだ。そしてその大半は、どれも似たり寄ったりである。「対戦格闘」という、極めて限定されたジャンルの中で、演出やサウンドに個性を持たせることで、区別をつけようとしている。けれども、雛型となっているもとのゲームシステムは、決して崩そうとはしない。あたりまえである。そんなことをすればゲームバランスがむちゃくちゃになるのだから。

確かにこれだけゲームが作られると、オリジナリティや、まったく新しいゲームシステムを作りだすのは難しい。特にゲームセンターでは、１コインでゲームの魅力を伝え、しかも全体として３０分くらいで終わる物という限定があるだけに、ますます難しい。それゆえに、分散した様々なジャンルの中で、システムを洗練していくという方向性を否定はしない。

しかし、この繁栄はいつまで続くだろうか。次世代ゲーム機は、ゲームセンターの筐体にも負けない性能と、マルチメディアとの連動によって、様々な可能性を内に秘めて、ゲーム市場に投入される。ゲームセンターのゲームは、こうした新しい波に真っ向から勝負を挑むか、それとも、「電脳碁会所」として、独自の流れを形成していくのか。表面上の繁栄の裏で、厳しい選択の期限が、ひたひたと近づいているのではないだろうか。

社交の場となるゲーム・センター

▲【千葉県東葛飾郡・星　一輝？才】……スーファミ発売当時，その性能がアーケード・ゲームに迫っていたために「ゲーム・センターは大型筐体主体になるだろう」という意見がありました。時代は流れているわけですね

読者間レビュ～ってホドでもナイですけど、こないだ友達の家で『アラジン』しました。
アラジンやサルの動きが『超美麗』でした。プリンスオブペルシャもびっくり！（ってわけでもないか）
特に壁よじのぼったり杭からぶら下がってからピョーンと飛んじゃうトコなんかマサに滑らかって感じでした。
やっぱりスーファミだからこそ、なのかな？
これからもどんどんキレイな動きをするゲームが増えてくんでしょうね。なんかうれしいや。
でも、ゲームのウルトラスーパードヘタの私でもクリアーできる簡単さは、ちょっとアレですよ。
（イヤ、もしかすると難易度設定がついてたのかな？；；）
あの異常な簡単さをぬけば、もおほとんど言うことナシ。
色がとんでもなくキレイだし、チョロチョロついてくるサルもすんごく可愛いし。
けっこーイイと思うから、みなさんも遊んでみて下さい!!
字下手でゴメンなさい。
P.N.羅韻遥斗でしたぁ



読者間レビュー『アラジン』（カプコン／スーパーファミコン）

◀【京都府相楽郡・羅韻遥斗15才】……ディズニー映画のゲームって，どれも映像関係が美しいですね。ディズニーの精神が，確実に受け継がれているのでしょう

読者間レビュー『スリップストリーム'93』（ビットタウン／PC-98）

▼【愛知県豊明市・猫飼うぼ19才】……"ホットな投稿"（と封書の裏に書いてある）ありがとう（くす）。このソフトは近日中にニュー・バージョンが発売される予定だそうだ

●●● 読者間レビュー 「スリップストリーム '93」 ●●●

簡単に言えば3Dカーレースゲームです（1月号に写真が載ってます）。CP
U386以上だの要ハードディスクだのかなり制限があったので、スピード感に
関して不安がありました。でも実際にPLAYしてみると、それはいらぬ心配で
した。流れるように背景が動き、文句なしです。逆走すると迫力満点！（笑）
こういうゲームに欠かせないのが効果音やBGM。使う音源によって異なるの
で、まとめておきます。普通のFM音源を持っている人は、レース中に効果音は
出ますが、BGMはありません（ちょっと寂しい）。PC－9801－86のF
M音源だと両方鳴ります。一番良いのがGS音源＋FM音源で、それぞれBGM
と効果音に割り当てられます。ちなみにMIDIはRS－232Cに接続されて
いてもOKのようです。
操作についてもお話ししましょう。MT車にすると2・8キーでギヤが変えら
れるのですが、慣れるまではATにしておいた方が無難です。もちろんうまくな
ればMTの方が楽しいことは言うまでもありません。それからマウスで操作可能
というのは驚きました。ただ、やりにくいので私は使っていません。視点が気に
入らなければファンクションキーで選択できたり（視点といっても角度だけ）、
STOPキーでいつでもやめられるのもいいですね。
このゲームのウリであるスリップストリーム現象は再現されているのでしょう
が、残念ながら私にはまだ実感できません。コース一周が短いので、あっという
間に直線が終わってしまい、敵車との競り合いがしにくいことに問題があるので
はないかと思います。それとも私が下手なだけでしょうか。カーブで敵車に離さ
れなければ、直線で一気に・・・というチャンスも生まれるのかもしれません。
そしてWATCHモードでは、コース中に設置してあるカメラの好きなところ
から観戦できます。特定の車だけを追っていくこともできます。確かにかっこい
い。でも、コースアウトやクラッシュとかもあればもっとおもしろかったのに。
まあ、ここまで望むのはぜいたくでしょう。
さすがにバーチャレーシングと比較してもらっては困りますが（ハードが違い
すぎる）、98でここまでやれるとは感心してしまった。こういうゲームが好き
な人は買い！でしょう。486マシンを持っている人は特におすすめです。

いつも読みがいがあって、毎号楽しみにしています。みなさん読むだけでなく、
たまには投稿しましょう。このコーナーは読者の投稿によって成り立っているん
ですからね。

1994.4.12 by 猫飼うぼ



▲東京都調布市・神髄インフェルノ

読者間レビュー『ザ・ブルークリスタルロッド』（ナムコ／スーパーファミコン）

▶【神奈川県横須賀市・砂の山21才】……あ、ボクもこのゲーム好きです。唯一、あのクイズ（制作者に関する問題やゲームとは関係ない問題もある）だけが評価できません。蛇足のような気がするのですが……

・読者間レビュー
　『ザ ブルークリスタルロッド』（ナムコ・SFC）

「パラレルワールド」って聞いたことある？
この『ザ ブルークリスタルロッド』はそこに注目したゲームなんだ。
「信長が本能寺の変で助かったら……」なーんていう歴史ｉｆはたくさんある。実際に起きた壮大な人間たちの活動物語である歴史で遊ぶことは、ご先祖様には悪いけど、これがなかなか面白いんだな。
このゲームでプレイヤーが行うことは、「今とは別の時間、ここと は別の世界の」歴史の登場人物としてさまざまな岐路にたち、自らが思うままの選択を下して物語りを展開させていくことなんだ。もちろん、選んだ全ての物語りは、どれもがそれなりのエピローグを迎えて話を終えることになる。
つまり、選んで読み進んでいった物語りだけが本当の道ではない、ということだ。そこでぼくは、「もしも……」と別の歴史を覗くために、もう一度プレイしてみることにした。
数十分の後、ぼくは無事に別のエピローグにたどり着けた。
が、しかしだ。その物語りを振り返れば、自分の選択のひとつひとつが実に危ういものであることに気がつく。
つまり、選んで読み進んでいった物語りだけが本当の道ではない、ということだ。そこでぼくは、「もしも……」と別の歴史を…………

では、さいごにひとつ。実は、プレイするたびに心に唱える呪文がある。それを伝えといて、今日のところはさらばである。

「今とは別の時間、ここと は別の世界のお話し……」ってね。

補記：音源の使い方がうまいぞう。『ファイアーエムブレム』クラスだぞ。
追伸：このシステムで「三国志」もしくは「信長の野望」をやってくれー！ ＡＶＧも捨てたもんじゃないんだあ。チュンソフトさん、ナムコさん、光栄さん。いや、どこの某さんでもいい！ お願いだあぁ！

砂の山

読者間レビュー『悪魔くん～魔界の罠』（バンダイ／ファミコン）

◀【長野県飯山市・歩2？才】……こりゃまた懐かしい。これを読んで，魔法陣システムを思いだしました。たしかにその当時は（いまでも十分）斬新なシステムですね

『悪魔くん　ー魔界の罠ー』

「悪魔ちゃん」がマスコミでよく取り上げられているので、ふと「悪魔くん」を思いだしました。レビューをしたいと思います。

やり直してみましたが（4月号今川さんの真似）やっぱり面白いです。

今も昔も「やっぱり面白い」と感じたのは、あの『魔法陣作り』のせいでしょう。

今、一般に売られているＲＰＧは僕の知っている限りレベルを上げて『覚える』または魔法屋で魔法を『買う』、ボスをぶっ倒して魔法を『取る』が主流です。

ところが「悪魔くん」は魔法陣のヒントをもらい、その魔法陣を完成させた時に、初めてその魔法が使えるわけです。

今までドラクエなどのＲＰＧをやってきた僕は、このシステムには「げっ、何これ！」とか「こんなのじゃわかんねーよ！」ってかんじではっきり言って否定ばかり。初めてファンタジーものに出てくる魔法使いの『魔法修得』の辛さを味わいました。ゲームもそんなに甘くないのね・・・・。

けどそれがまた面白く、世界各地に行って魔法陣のヒントをもらうたびに魔法の研究ばっかりやって話の進行がすごく遅れた事もあります。

たまにもの凄い失敗をすると練習用の魔法陣をぶっ壊して罰金を払わなきゃいけなかったりして、そんな所もすごく面白い。そうやって『自分自身が苦労して（楽しんで）魔法を作る』っていう作業は他のゲームではそうそう体験できない『楽しさ』を初めてこのゲームによって体験できたと思います。

けど、このシステムもやっぱり弱点があるようです。魔法陣をすべて何かに書き留めておくとまた最初からゲームを始めたとき、簡単に魔法が作れてしまうと言う事。それからこのゲームのパスワードについて言える事なのですが、ムチャクチャにパスワードを入れてもたまにそれが通じてしまう事があります。

最後に。

読者の皆様、どうかどうか「悪魔くん」をプレイしてください！絶対面白いと僕は思います。皆様はどう思うか分かりませんが、とにかく一度プレイして下さい！

＊これ、ＳＦＣで続編を出して頂けないでしょうか？

'94-3-30　BY 歩

読者間レビュー『ヴェインドリーム』（グローディア/PC-88他）

▶【三重県度会郡・ともこざる16才】……ともこちゃんはグローディア＆バショウ・ハウスがとことん好きだね。『ヴェイン』は続編もでてるので，やってみてはどうかな

読者間レビュー「ヴェインドリーム」©グローディア
……→ Pc88で Play

このゲーム、すごくおもしろかったです!!（エメドラよりややおとるけど…）システムも親切ですよ オートもかしこいし。（時々ボケるけど）とにかくサクサクすすめました。あと、イベントもおもしろいし まーっゲーム性は合格です。

ただ…。ディスクの入れかえがめんどくさい!! これを何とかしてっ!! あと、「アナログディスプレイ専用」ってのはひどい。せめて、「サーク」みたいに「デジタルモード」をつけてほしかったです そうそ、このゲームの音楽かなりキテます（笑）だってメインがあの「恋瀬信人」さん（!!）なんだもんっ!!（エメドラの曲もほとんど作曲してる!!）みなさん!! ぜひ恋瀬さんの曲をきいて下さい 「何か」がちがうはず。（古代さんや植松さんの曲もいいけど。）※私は、88の音（FM&サウンドボードII）が一番好きです。

P.S：私、グローディア（バショウ・ハウス）好きです!! 独特なシステムがいいですよ!!

P.S II：「ドラゴン創生記」ってどんなゲームなんですか？（あの バショウ・ハウスだから気になる…）↑一番「好き」

KAME ©池亀治氏



※プログラマーのトレードマーク（？）だそうです!!

BY：ともこざる（エメドラ好き）

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先： 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

読者参加企画 君も 電脳教育委員会2

今日からゲーム・デザイナー



じつは今，スーパーメトロイドにハマッている。特に期待していなくて何気なくやったら，「う～んメトロイド（初代）そっくりだ！」が第一声。あと「なつかしい～」とか連呼していたら，いつのまにかモニタから離れられなくなってしまった。結局，約15時間かけてクリアを果たし，現在，3時間完全クリアを目指して再挑戦中。アイテムを駆使しながらマップを攻略するのがなんとも良い！

次世代機種を目指して

次世代機種がつぎつぎと発表，発売され，家庭用ゲームの世界も第3世代に突入しようとしています。ハードの性能も現行のマシンと比べると1ランク上がり，従来では不可能なことが容易に表現できるようになりました。とくに数値演算系の大幅なスピード・アップとポリゴン表示能力により三次元処理を多用した3Dゲーム系などは得意ジャンルといえます。

ハードは次世代へと進化していますが，ゲームの根本的な部分，つまりゲーム・システムのほうは進化し続けているでしょうか？

読者参加企画として，今回は次世代機種の共通の特徴でもある「ポリゴン機能」を使ったアイデアを募集し，一足早く企画力の充実を図ろうと思います。

ポリゴンとワイヤーフレーム

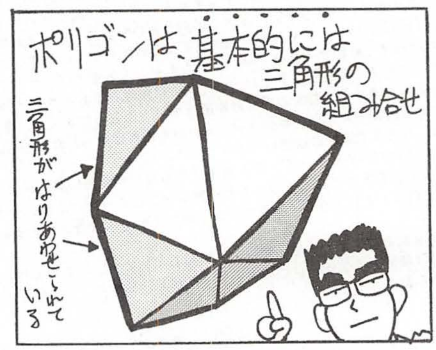
ポリゴンとは多辺形，多角形の意味。実際のところ，「線」の構成で描かれた図形を『ワイヤーフレーム』，「面」の構成で描かれた図形を『ポリゴン』と区別するために使われています。

「ワイヤーフレーム」とはその名のとおり，ワイヤー（糸）で描かれたフレーム（骨格）で，それなりに味があるがやはり貧弱。10年ほど前のパソコンでリアルタイム3Dを処理させるのは，これが限界でした。

業務用では『ベクトルスキャン』と呼ばれる方式のハードで，なめらかな「ワイヤーフレーム」を実現していました。「ベクトルスキャン」は「ドット（四角形の点）」の概念がなく，ブラウン管の電子銃を直接コントロールして描かれる「ライン（線）」のみで構成されます。そのため，ドットで見られる斜め線の「ギザギザ」が存在せず，「ワイヤーフレーム」にはうってつけの表示方式でした。アタリ社の「スターウォーズ」が有名ですね。

ハードの性能が上がり，ようやく「ポリゴン」が登場！「ワイヤーフレーム」では，描かれる図形が線のみなので容易に描くことができ，スケスケだから位置関係も奥だろうが手前だろうが関係ありません。しかし，面を塗りつぶす「ポリゴン」になると各面を塗りつぶすのも大変だし，奥から順番に描かないと位置関係がめちゃくちゃになってしまうのです。とにかく，「線」から「面」になっただけでいきなり大変になってしまうわけです。業務用では，これまたアタリ社の「ハードドライビン」やナムコの「ウイニングラン」がさきがけですね。

「ポリゴン」は「ワイヤーフレーム」と比べると存在感がグッと増します。しかし，まだ無機質なカンジは否めません。その「ポリゴン」にリアルさを与えたのが「テクスチャーマッピング」です！「ポリゴン」の各平面に「絵」を張り付ける技術で，これにより単なる立方体が「木」や「岩」に変貌してしまうのです。あとは「シェーディング」。カクカクした「ポリゴン」同士のつなぎ目を色の陰影によりなめらかに見せる技術で，さらによりリアルになります。この二つの技術を駆使したゲームはナムコの「リッジレーサー」が有名です。



ポリゴンの特徴と可能性

これらの表現方法はもともと三次元の物体をモニタ上で表す，3Dシミュレーションのために生まれた技術で，ゲームもシミュレータ系などが多いのもうなづけます。

3Dシミュレーションでは仮想三次元空間上に「ポリゴン」や「ワイヤーフレーム」で構成された「オブジェクト（物体）」を配置しているので，計算によりどんな角度からでも表現が可能です。この特徴を生かしたのがセガの「バーチャレーシング」や「バーチャファイター」。とくに「バーチャファイター」は今までの格闘ゲームから一線を画しています。

近い将来，平面だけでなく曲面もリアルタ



パレットのドット絵講座



ハァイ!!久しぶり！元気にしてた
先月はごめんなさいね，お休みしちゃって。やっと陽気が良くなってきたと思ったら風邪なんかひいちゃって，もぉやんなっちゃう！ホント人間はからだが資本よねー，痛感したわ。

さて，気をひきしめて行きますか。

今回は，とても大勢の人から質問のあった「スクリーン・トーン」について話したいと思います。

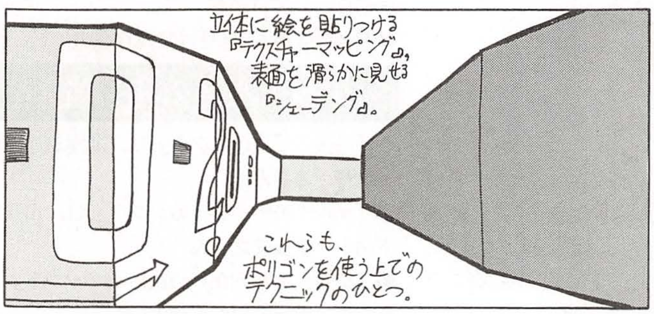
まず，スクリーン・トーンとはなんぞや？

多分知らない人はいないと思うけど，マンガやイラストでよく目にする，均一に敷き詰められた「網点」や「集中線」，あれがそうなんです。実際には，裏にのりのついた透明なフィルムにああいった模様が印刷してあって，それを切ってはりつけて使ってるの。これってすごく便利で，白黒印刷の原稿にはなくてはならないもの，と言ってもいいくらいなの。

たとえば，微妙な陰をつけたい，と思ったときや，広い面積をムラなく中間調にしたいときなんかに，手作業でそれをやってたらものすごく時間がかかるのね。ところがスクリーン・トーンを使えば，圧倒的短時間で，しかもキレイに仕上がっちゃうんです。パチパチパチ。

と・こ・ろ・がッ!!この神のようなスクリーン・トーンにも大きな弱点があるんだけど，誌面がないのでまた来月!!

パレット

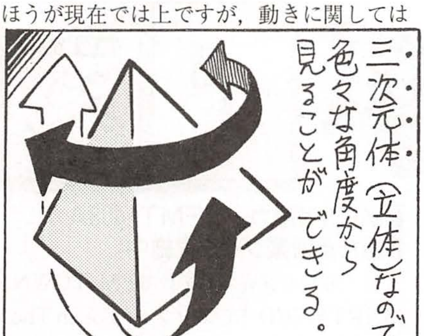


イムで動かすようになったり，「テクスチャーマッピング」だけでなく鏡のような反射面や髪の毛のような不定形態なども表現できるようになると思います。そうすれば，もっとリアルな映像が可能になって，さらにゲームの可能性が拡がるはずです。

無限大の可能性を持つ「ポリゴン・ゲーム」。シミュレーション系だけでなく他のジャンルにも応用はできるはず。

たとえば，「ウルティマ・アンダーワールド」はリアルタイムで動き回れるリアルな地下ダンジョンをテクスチャーマッピングで表現していますし，「アローン・イン・ザ・ダーク」では「ウルティマ～」とは逆で，固定アングル上で登場にするキャラクターの動きのほうをポリゴンを使ってリアルにしています。

とくに3Dにこだわる必要はない。サイドビューのアクションやシューティングだって「ポリゴン」をシカケで使ったりできるし，「絵」としてのきれいさは従来の「スプライト」のほうが現在では上ですが，動きに関しては「ポリゴン」のほうに軍配が上がるので，それを生かしたアイデアがあるはずです。



また，「ポリゴン」の形自体を利用したパズルゲームなども可能なはず。パズルゲームとは少しちがいますが，以前，タイトーの「QIX（クイックス）」という一風変わったゲームがありました。敵に触れないように線で囲み，陣地を増やしていく元祖陣取りゲームで全体の75％以上囲むと1面クリアというもの。このタイプは「QIX」しか存在していない，と言ってもよいくらい，デビュー当時からゲーム・システムが完成されていました。

このゲーム，ふと思うと，やたら「ポリゴン」なカンジがする。もちろん当時は今のようなハードは使っていなかったハズです。現在のハード力を持ってすれば，アイデアしだいで「QIX」を超える新たなタイプのゲームが生まれるかもしれません。

第6回読者参加企画はポリゴン・ゲームだ！

【ゲーム・システムのアイデア募集】

というわけで，第6回読者参加企画はポリゴン・ゲームのアイデア募集です。

ポリゴン・ゲームの無限大の可能性を考慮して，ポイントは『新しいこと』（むずかしい!!）です。「ポリゴン」さえ使っていれば「アクション」「RPG」「シミュレーション」どんなジャンルでもかまいません。ポリゴンでこんなこともできるのか！と驚かすことができたらベスト。

はっきり言って，つかみどころのないテーマなので，非常にむずかしいと思いますが，肩の力を抜いて，あんまり大袈裟には考えないほうがよいと思います。「ポリゴン」の特徴をよく踏まえて今まで考えたアイデアをもう一度考え直してみるのもよいでしょう。

おもしろいアイデアを期待します。応募の締め切りは5月末日まで（消印有効）。発表は8月号本誌面の予定です。下の宛先までドシドシ送ってください。

プログラム化希望コーナー

引き続き，さらに募集します。アイデアはあるけどプログラムが組めない，ぜひゲーム化してもらいたいアイデアを持っている人！BM特選プログラム・コーナーの投稿仲間にそのアイデアを提供してはいかがですか？このコーナーでは毎回課題に関係なく，みなさんのゲーム・アイデアを掲載する場を設けます。ちょっとしたアイデアでも構わないのでこのコーナーまでお送りください。ただし官製ハガキサイズ以内とします。君のアイデアをBM仲間と協力して実現してみよう！

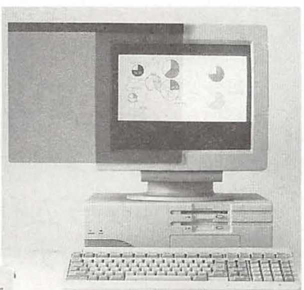


このコーナーへの質問・意見などお便りは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「電脳教育委員会」係まで。

あくせすROOM

おたのしみプレゼント⑥

①**サンクレスト**より，モニタの有害な光線から目を守ってくれるフィルター『ハイパーモニターシールドFSIII』14・15インチ用（価格5,000円）と16・17インチ用（価格5,500円）をそれぞれ2名に。希望のサイズを明記のこと。

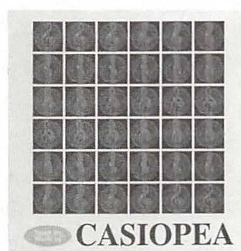




②**セガ・エンタープライゼス**より，『セガビデオマガジン1994④』を3名に。

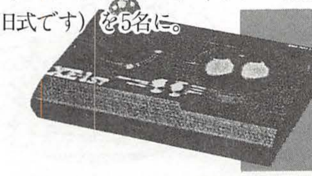
③**セガ・エンタープライゼス**より，グンゼから発売されているソニック・グッズ（Tシャツ，Tパーカー，ショートパンツ）のいずれかを1名に。希望商品を明記のこと。





④**富士通**より，FM TOWNS／MARTY用CD-ROMソフト「Touch The Music by Casiopea」を1名の方に。

⑤**DEMPAマイコンソフト**より，2ボタン式ノーマル・タイプのジョイスティック『XE-1ST』（旧式です）を5名に。



プレゼント応募要項

本誌とじ込みのBM愛読者ハガキに“おたのしみプレゼント⑥応募欄”があります。希望のプレゼント名を記入してお送りください。なお，その他のアンケート項目も必ず記入してくださいね。

締切日：6月7日必着

当選者の発表：8月号（7月8日発売）

4月号おたのしみプレゼント当選者

◆「最後の忍道のソフト」は，北海道旭川市・**上野　淳**さん。

◆「ソル：モナージュのソフト」は，山口県下関市・**重長孝之**さん。

◆「東京乗換案内forWindowsのソフト」は，長崎市・**岩永宏平**さん他2名様。

◆「セガビデオマガジン②」は，埼玉県所沢市・**鶴岡裕一**さん他2名様。

◆「シルフィードのCD」は，神奈川県横浜市・**溝江哲治**さん他2名様。

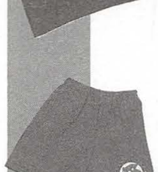
◆「ビングのクリップ」は，広島市・**松浦幹夫**さん他4名様。

お知らせ

グンゼから ソニック・グッズが発売!







グンゼから，新しいソニック・グッズ（Tシャツ，Tパーカー，ショートパンツ）が発売されました。販売期間は'94年7月までです。

●希望小売価格

Tシャツ
1,900円（3色）

Tパーカー
2,900円（4色）

ショートパンツ
2,900円（3色）

●展開チェーン

ダイエー，イトーヨーカドー

●問い合わせ先

グンゼ㈱お客様相談室

0120-167874（イロンナハナシ）

『ROCKMAN7』ボスキャラクター・キャンペーン開始

スーパーファミコン用『ロックマン7』制作決定にともない，恒例のボスキャラ・デザイン募集コンテストを行ないます。

キャンペーン内容

●応募のきまり

あなたのデザインしたロボットのイラストを官製ハガキに描き，キャラクター名，武器名を明記して郵送してください。

ハガキ1枚につきキャラクターは1点限り。1人何点でも応募できます。

●募集期間

'94年6月30日（木）当日消印有効

●審査

カプコンの開発スタッフが，登場する8体のボスキャラと次点候補32体のキャラクターを選考します。

※応募された作品は返却されません。

※採用作品の著作権，その他いっさいの権利はカプコンに帰属するものとします。

●発表

『ロックマン7』取扱い説明書の中とカプコンニュースウェーブ（ロックマン7特集号）

●応募先

〒550　大阪西郵便局留

『ロックマン7ボスキャラ募集事務局BM』係

※郵便番号，住所，氏名，生年月日，電話番号を明記してください。

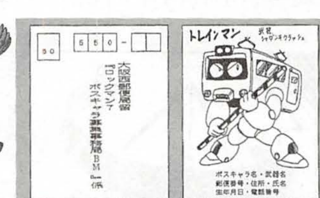
●問い合わせ先

『ロックマン事務局』06-543-3317・3318









MIDI音源カードFMT-403Aが当たる音楽クイズ実施中!

富士通から発売されているFM TOWNS/MARTY用CD-ROMソフト「Touch The Music by Casiopea」を買った人を対象に，豪華

激筆闘巧野郎!!

◀秋田市・RYUINA
おすすめイラストも大歓迎。でも知らない人もいるとおもうので，機種もかいてね



◀福岡県遠賀郡・佐伯　司
手前の女の子，担当がもらっちゃダメ……か，やっぱり



◀静岡県島田市・Rompa・X
かわいい小夜ちゃんがグッド。背景がちょっと白い？



◀福岡県遠賀郡・池住颯太
ニューハードもいいけど，PCエンジンもまだまだやってくれるね



◀栃木県宇都宮市・鉄吉
初投稿ぉ？　みんな担当かついでよろこんでない？



◀山口県徳山市・たけもと末文＆滋賀県彦根市・水鏡あきら
最新作「VI」，大ヒット発売中！



◀東京都青梅市・葉月
オウガ・バトル，いよいよ続編がでるとか。応援しようね



◀山梨県甲府市・真月風太郎
ひそかにハイレベルなところが，闘巧野郎のイ・イ・トコロ



◀北海道札幌市・Youyear！
とまあ，きれいにオチましたところで，また次回おたのしみに



◀愛媛県西宇和郡・岬ふみこ
「ぷよ2」のことは，ベーマガにまかせといてちょーだい



◀北海道登別市・雷光戦士
実際，上のふたりはいないほうが……（笑）。アンディはかっこいいっ！



◀千葉県松戸市・カナヅチ
クライマックスの雰囲気がよくでてる。迫真の一枚



景品が当たる音楽クイズが実施されています。

①ルール：ソフトの「QUIZ？」に答えて，あなたの成績データがセーブされたKEY DISKを送る。マスターKEY DISKは送らないよう注意。なお，送付したKEY DISKは返却されない。

②参加資格：ソフト添付のお客様登録カードに必要事項を記入しあらかじめ送っていること。

③締切：第1回1994年5月31日（消印有効）
第2回1994年9月30日（消印有効）
第3回1995年1月31日（消印有効）

商品に付いているクイズ大会参加応募用紙に必要事項を記入のうえ送ること。複数回応募する人はあらかじめ応募用紙をコピーしておくこと。

④商品：MIDI音源カード（FMT-403A）をはじめ，カシオペアのメンバーの直筆サインなど豪華景品を準備中。

⑤送付先：
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通㈱パーソナルビジネス本部パーソナルサービス統括部ハイパーメディアセンター第2開発課「Touch the Music by Casiopea」マイコンBASICマガジン係

■問い合わせ先：富士通㈱
FMインフォメーションサービス
東京　03-3646-0816
大阪　06-346-5415

ファミコン・ショップ“ブルート”がFM TOWNSの取扱いを開始

家庭用ゲーム機器販売の老舗“ブルート（全国370店舗）”は，3月18日から新たにパソコンの販売を開始しました。

マルチメディア時代の幕開けにふさわしく，FM TOWNSII Fresh, FM TOWNS II MFが取扱い機種です（MARTYは以前から取扱っている）。ゲームから教育，ホビーソフトまで幅広く展示されており，コーナーも確保されています。学校帰りに気軽に立ち寄ってみたり，お父さん，お母さんと一緒にお店をのぞいてみてください。



▲ゲーム機に加え，TOWNSの本体からソフトまで買えるブルート（写真は東京・高島平店）

ブルートでは，パソコン取扱いをワンステップにし，メディアの領域を越えた町のマルチメディア・コンビニエンス・ストアを目指し，はりきっています。これからもますます期待できそうですね。

（電波新聞社・広島支局）

日本初!FAXで24時間就職情報サービス　マルチメディア時代の双方向通信

ワンバイワンが開発した「FAX就職部」は，全国どこからでも，必要な就職情報を，自宅にいながら入手することができます。また，学生をはじめ，父兄の問題点や質問に答え，ホットなアドバイスを共有することができるという，双方向のFAX就職情報サービスなのです。情報は無料，利用者は電話代だけで最新の情報をFAXから取りだせます。

「FAX就職部」へのアクセスは，①FAX 03-3352-2391にお持ちのFAXで電話。②メッセージに従って操作していくという簡単なものです。3月20日からスタートしていますので，ぜひ，活用してみてください。

●問い合わせ先
㈱ワンバイワン　〒160東京都新宿区新宿6-7-22　☎03-3352-8601

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK/データイースト ファイターズヒストリーダイナマイト

キャラ	スコア	プレイヤー	店舗
レイ	1,240,800	NFC-宿	荏原ゲームコーナー(東京)
フェイリン	1,243,350	NFC-宿	荏原ゲームコーナー(東京)
リョウコ	1,272,250	BSDに期待/TKBGN-AFO	GAME'sWiLL(京都)
マットロック	1,120,950	ハッピーバースデーめぐ姉♡AFO	GAME'sWiLL(京都)
サムチャイ	1,134,400	NFC-宿	荏原ゲームコーナー(東京)
リー	1,181,100	G.M.C.やちょ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ミゾグチ	1,351,200	HYAKU-UGF(マジです。)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ジャン	1,129,050	WZH	GAME'sWiLL(京都)
マーストリウス	1,196,350	ヅガ夫	GAME'sWiLL(京都)
ヨンミー	1,055,100	超低いですFGM-B.R	GAME'sWiLL(京都)
ザジィ	1,162,000	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
クラウン	1,137,150	NFC-宿	荏原ゲームコーナー(東京)
カルノフ	1,207,250	ヅガ夫	GAME'sWiLL(京都)

ダイナマイトはGAME'sWiLL vs 荏原ゲームコーナー

『ファイターズヒストリー』の続編『**ファイターズヒストリーダイナマイト**』が登場。今回は前作の9キャラに加え，新たに4キャラ使えるようになった。キャラ別での申請が多かったので，龍虎の拳2同様いきなりキャラ別での集計開始だ。集計のほうは強豪店同士の闘いとなる。GAME'sWiLL(京都)が6キャラに対し，荏原ゲームコーナー(東京)が4キャラと，どうやら今回はWiLLに軍配があがった。荏原のプレイヤーは宿氏1人に対しWiLLは4人が名を連ねている。荏原は来月戦力を増やして巻き返したいところだ。それにしてもWiLLは本当にプレイヤー層が厚い。その層の厚さを象徴するかのように今月黒星17個の新記録達成。

『**龍虎の拳2**』は予想どおりの白熱戦。東西入り乱れての闘いで，全国9店が名乗りをあげた。ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)が4キャラでトップと頭一つでている感じがあるが，まだまだわからない。ヒノーズのキングと如月影二は300万点突入。稼ぎかたはほぼ全キャラに対しキングはベノムストライク，如月影二は霞斬り(かすみぎり)でハメて稼ぐ。

『**バッグン**』は全タイプ更新。熱い闘いを見せたのはタイプB。2位との差が約1万点で大黒氏が逃げ切った。それにしても当時点数が伸び悩んでいたタイプAだがここまで点数を伸ばすとは…。

『**ネビュラスレイ**』は連射装置がないと話にならないゲーム。点数を狙う場合は常にワイドを使って稼がなければならない。ワイドによる撃ち込み点でかなり点数が変わる。

『**ティンクルピット**』は初回集計はクリア者がでず。ノーミスでいくとスペシャル・フラッグのボーナスがどんどんあがっていくので，絶対に死んではいけない。トップのプレイヤーはラスボスまで行ったようだが，とにかくラスボスは強くて倒せる気がしないとか。

(宮崎良太，押田隆太)

■龍虎の拳2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リョウ・サカザキ	2,168,390	NGT-キャサ夫	プレジャーキャッスル(東京)
ロバート・ガルシア	2,100,270	PST-JUN㊀	プレイランドスカイシアター(埼玉)
キング	3,022,970	アイリス，惚れた。結婚してー。	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
テムジン	1,908,890	Ⓑ-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
如月影二	3,125,840	IML-YURI かせぎは前かがみ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
ジョン・クローリー	2,912,510	C・P・U	ゲームコーナーフジ(東京)
ミッキー・ロジャース	2,363,160	雑魚	ハイテクセガ高崎(群馬)
ジャック・ターナー	2,051,240	調子にのるパパあ・た・り・前	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
リー・パイロン	2,047,750	のび太	タウンスポットプレイランド(大阪)
タクマ・サカザキ	2,788,120	NGT-キャサ夫	プレジャーキャッスル(東京)
ユリ・サカザキ	2,544,360	愛の天罰とさせていただきますMDK	ゲームプラザミッキー(広島)
Mr.ビッグ	2,713,820	星白金-BOZ やるのはやっぱりハゲ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)

■バツグン（東亜プラン）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	21,706,810	XRX-虎井権太㊕	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
タイプB	22,963,580	大黒屋ﾒ.	GAME'sWiLL(京都)
タイプC	22,160,950	VMT-ABU	ハイテクセガ大船(神奈川)

■アウトランナーズ（セガ）

コース	タイム	スコアラー	店名
中国	3'14"92	J.G.K-ALL㊓	GAME'sWiLL(京都)
北ヨーロッパ	3'16"07	TUR-UYK	GAME'sWiLL(京都)
アトランティック	3'16"41	TUR-UYK	GAME'sWiLL(京都)
スペイン	3'14"44	TUR-UYK	GAME'sWiLL(京都)

■餓狼伝説スペシャル（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
テリー・ボガード	2,529,500	PROFESSOR	プレジャーキャッスル(東京)
アンディ・ボガード	2,546,700	CYCLONE-NEC	プレジャーキャッスル(東京)
山田十平衛	2,585,700	CYCLONE-R.T	プレジャーキャッスル(東京)
チン・シンザン	2,531,100	Ⓑ-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
不知火 舞	2,566,000	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム(大阪)
タン・フー・ルー	2,590,800	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ビリー・カーン	2,521,400	CYCLONE-R.T	タイトーイン002スタジアム(大阪)
アクセル・ホーク	2,561,500	G.P.K	プレイスポットすーるぽん(東京)
ヴォルフガング・クラウザー	2,703,600	DGD	タイトーイン002スタジアム(大阪)

■豪血寺一族（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
キース・ウェイン	1,881,200	ATF-Ⓓ	ハイテクセガ高崎(群馬)
礼児大山	1,289,300	ESSAY GRF-ELM	ハイテクセガ高崎(群馬)
アンジェラ・ベルテ	1,688,900	ATF-Ⓓ	ハイテクセガ高崎(群馬)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	2,403,200	HYAKU-UGF (手抜きです。)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
エドモンド本田	1,899,200	48単位	GAME'sWiLL(京都)
ブランカ	1,915,400	34単位	GAME'sWiLL(京都)
ガイル	2,062,700	HSM-CST㊙	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ダルシム	1,933,200	WGFC-MLK	ホワイトハウス箱崎店(福岡)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ネビュラスレイ(ナムコ)	2,755,340	豊嶋店長に捧ぐDBL-らじあめ㊥	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
スーパーストリートファイターIIX(カプコン)	2,201,100	T.Clue-rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ティンクルピット(ナムコ)	11,016,750 (48面)	PC巣鴨10周年記念	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ライトブリンガー(タイトー)	5,325,870	G.M.C.R-I	モンキーハウス本舗(福岡)
ファイナルラップR〈ドイツ〉(ナムコ)	2'30"71	NT-LED	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
レーシングフォース(コナミ)	2'53"51	WZH	GAME'sWiLL(京都)
レイフォース(タイトー)	7,844,400	B.J	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
マジカルエラーをさがせ！(テクノソフト)	8,575	FAD-PIA-JAN	チャレンジバンバン(愛媛)
ファイヤーバレル(アイレム)	11,393,600	We Love 80S ROBOCOP	モンキーハウス本舗(福岡)
ダンジョン&ドラゴンズ(カプコン)	1,145,178	ひやひやひやひやひやひやひやひやんやり	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
スラムダンク(コナミ)	340	ドラゴンからのまわし者 パン次郎	GAME'sWiLL(京都)
ベストバウトボクシング(ジャレコ)	1,309,900	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウス本舗(福岡)
マッスルボマー・デュオ(カプコン)	687,500	T.HONDA	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ミラクルアドベンチャー(SNK／データイースト)	973,900	100万まであと少し！ほちゃ㊗でじむ	ゲームコーナーフジ(東京)
ダダンダーン(コナミ)	2,059,200	ぜ○じ師匠いわく二百万は不可能MAK	ゲームプラザミッキー(広島)
バーチャファイター(セガ)	1'22"27	雑魚	ハイテクセガ高崎(群馬)
プレイガールズ2(ホットビィ)	322,720	QQQ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
リッジレーサー〈タイムトライアル〉(ナムコ)	3'25"960	PPR-TAK (ポンポコリン)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
サンダードラゴン2(NMK)	5,907,510	TYR-ひむ	ハイテクノーベル神保町店(東京)
サイバースレッド(ナムコ)	13,152	また来ました Meoです	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
熱闘！激闘！クイズ島(ナムコ)	3,399	レタスク○マのみんな見てる？Ⓡだよ！	プレイシティキャロット八戸店(青森)
魔法大作戦〈ガイン〉(エイブル／ライジング)	3,667,470	VMT-RED	ハイテクセガ大船(神奈川)
戦国エース〈こより〉(バンプレスト／彩京)	1,912,300	こよりちゃんさよおならEST	サブカルチュア(福岡)
ヘビースマッシュ(データイースト)	2,993,600	高沢一成(仮名)	八千代プレイランドカーニバル(千葉)
スーパーチェイス(タイトー)	5,645,960	HAP限界は570万？	タイトーイン高松店(香川)
ワールドヒーローズ2〈フウマ〉(SNK／ADK)	9,311,200	ミキヲ	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ビューポイント(SNK／サミー工業)	3,779,730	全日本ビューポイン党U.G.M.	プレジャーキャッスル(東京)
爆烈ブレイカー(カネコ／サミー工業)	1,072,410	FGM㊜	GAME'sWiLL(京都)
ウォリアーブレード〈ソフィア〉(タイトー)	501,240	Mr.しおしお君	プレジャーキャッスル(東京)
ナイツオブザラウンド〈アーサー〉(カプコン)	583,210	AXIOM-H.Y㊛	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ウィッツ(セタ／ピスコ)	9,088,490	WZH	GAME'sWiLL(京都)

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (リュウ)	1,489,900	パーラーG!!	ALL 10-1-0
スーパーストIIX (ディージェイ)	1,063,200	リネカー	ALL
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	825,750	リネカー	ALL
F.H.ダイナマイト (ジャン)	569,050	Mr.ナオキ	ALL P×1
F.H.ダイナマイト (リー)	716,050	パーラーG	ALL P×3
龍虎の拳2 (キング)	2,594,470	LET'SGO!!亜美ちゃんたちゅる	ALL クミス D×2
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	2,034,470	QS-リキさま!!Ⓡ	ALL 1ミス D×1
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	2,135,160	HU-FE-DMRDE	ALL 1ミス D×3
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	2,441,100	あつし	ALL 2ミス D×18
雷電II	4,884,560	CIA	2-5 連

ハイテクセガ盛岡　岩手

岩手県盛岡市大通2-6-11　☎0196-23-2562

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (リョウ・サガサキ)	1,051,261	ICHⓅ	ALL
龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	1,167,021	部屋と車と仕事 バビーZED	ALL
F.H.ダイナマイト (レイ)	683,150	おにょれザジィ！ バビーZED	ALL 負け有り
F.H.ダイナマイト (ファイリン)	652,950	VER-玉吉 苦節30年	ALL 負け有り
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	647,100	恐妻家バビーZED	ALL 負け有り
F.H.ダイナマイト (リー)	764,950	M.Y	ALL 負け有り
F.H.ダイナマイト (ジャン)	714,800	闘牛士Ⓟ	ALL 牛有り
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	712,650	マジカルおやぢと 地獄の業火 風鈴	ALL 牛有り
F.H.ダイナマイト (クラウン)	665,700	ICHⓅ	ALL 牛負け
レイフォース	5,289,000	腕より頭 Mr.P	ALL 連付き

JOYCOM平店　福島

福島県いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (ダルシム)	1,482,900	F-chi拳	ALL 連
スーパーストIIX (ケン)	1,245,800	極裸人間ムーンZ	ALL
スーパーストIIX (サガット)	1,244,000	グラップラ仲本 (NORI)	ALL
スーパーストIIX (春麗)	1,099,300	MAR	ALL
レイフォース	5,095,000	BAN-D	ALL 連
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	2,044,550	RED-FOX	ALL Ⓟ×ALL
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,974,030	BAN-D	ALL Ⓟ×22
龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	1,946,690	GIGER-UKI	ALL Ⓟ×19 D×2
龍虎の拳2 (ジャック・ターナー)	1,899,760	ぷよぷよお肉男 Ⓕ加藤	ALL Ⓟ×23 D×1
ダンジョン&ドラゴンズ	1,112,722	AXE(飯くれ男)	ALL ファイター使用

プレイシティキャロット室蘭店　北海道

北海道室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラレイ	1,666,150	邪組(組頭)	ICOIN連付き C.ステージで死
F.H.ダイナマイト (ジャン)	811,900	M.O	ノーミスALL レベル4
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	308,050	WIZな人	9人目 レベル4
ティンクルビット	2,158,930	M.O	36面 ノーマル
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'29"613	AVG-FOE	AT F.L1'09"788
龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	568,430	AVG-B・へ	ALL レベル4
ニューマンアスレチック (ターボ・ダッシュ)	9'98	AVG-FOE	
クイズ人生劇場	843,000	WIZとゆかいな仲間達	ICOINALL 80.5%農夫マスター

ゲームタウンABC　宮城

宮城県仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライトブリンガー (システィー)	4,801,510	DRACOLL悪	ALL
ライトブリンガー (ヴォルド)	4,35,420	電源許して！ JOKER	ALL ○○ゲー 伺エイ○で死亡
バツグン (タイプB)	22,795,200	Transfix-M	ALL 連付
バツグン (タイプC)	21,318,960	HAZARD-お師匠	ALL 連付
バツグン (タイプA)	19,734,460	HAZARD-お師匠	ALL 連付
スーパーストII (ケン)	1,906,700	有罪うな	ALL 連付 P×24 爪×3
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	2,264,400	OAG²-ORE邪	ALL 必付 P×31 D×9

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リッジレーサー (上級)	3'47"924	GEN	オートマ
リッジレーサー (T.T)	3'29"310	GEN	オートマ
ディグダグ	65,990	MIC	
バラデューク		スコア募身中！	
ネビュラスレイ		スコア募集中!!	
ファイナルラップR		タイム募集！！！	
ティンクルビット		募集中！！！！！	

プレイシティキャロット琴似店　北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (テムジン)	714,050	ZiGさん	ALL
F.H.ダイナマイト (対戦台は無い)	受付中	はやくも隠し必殺技炸裂！	
バトルクロード		入荷予定がなくなりましたゴメンなさい	

プレイランド エフワン　宮城

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6- タベイビル地下1階　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極戦隊ダダンダーン	1,197,500	CMD-CCC 小野寺B	ALL 連付 アン使用
スラムダンク	303	でも先っちょはピンク♡	ALL ポートランド
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)		OAG²-ORE邪	ALL 必付 Ⓟ×31 Ⓓ×11
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,173,800	CMC-RUN侯	ALL 必付 Ⓟ×29 Ⓓ×9
ドラゴンボールZ	440,700	CMD³-GYN。	ALL 悟空使用
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,653,510	CMD³-GYN。	ALL

コスモランド　茨城

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4-1-21　☎0299-84-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (ガイル)	1,154,600	EASY あ	ALL ターボ2 ※全機種ノーマル
スーパーストIIX (バルログ)	1,016,600	EASY あ	ALL ターボ2
スーパーストIIX (ベガ)	885,400	EASY あ	ターボ2
スーパーストIIX (リュウ)	802,000	霜月　陸	ターボ2
F.H.ダイナマイト (レイ)	608,100	霜月　陸	ALL
F.H.ダイナマイト (ジャン)	606,700	EASY あ	ALL
バツグン (タイプB)	11,440,190	EASY あ	連なし
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	1,627,560	霜月　陸	ALL
龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	1,307,930	BEL	ALL
餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	2,018,400	霜月　陸	ALL

プレイシティ24　北海道

北海道旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (リュウ)	1,672,500	ALEX-TRON	ALL 連有 だけど使ってない
スーパーストIIX (春麗)	1,585,100	SHADOW	ALL 連有
スーパーストIIX (ガイル)	1,337,500	ガル男	ALL 連有
F.H.ダイナマイト (リョウコ)	999,600	BELLDANDY	ALL 連有
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	881,300	F.S	ALL 連有 P×11
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	832,500	カクリコーン	ALL 連有
ダンジョン&ドラゴンズ	530,992	NK午 "DM" 根岸京三郎	ALL エルフ使用
ダンジョン&ドラゴンズ	522,850	AGOさんストIIやんないとか言ってやってるじゃない。	ALL ドワーフ
龍虎の拳2 (リー・パイロン)	1,836,580	BELLDANDY キング2回大坂コラ	ALL P×21 S-ユリ 38R
バツグン (タイプC)	17,451,460	V'SPEC -KDO	ALL 連有

プレイランド エフワン　宮城

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル地下1階　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極戦隊ダダンダーン	1,197,500	CMD-CCC 小野寺B	ALL 連付 アン使用
スラムダンク	303	でも先っちょはピンク♡	ALL ポートランド
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	2,231,800	OAG²-ORE邪	ALL 必付 Ⓟ×31 Ⓓ×11
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,173,800	CMC-RUN侯	ALL 必付 Ⓟ×2 Ⓓ×9
ドラゴンボールZ	440,700	CMD³-GYN。	ALL 悟空使用
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,653,510	CMD³-GYN。	ALL

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (如月影二)	2,255,351	PST-USA	1Coin ALL
F.H.ダイナマイト (レイ)	1,207,500	PST-USA	1Coin ALL 連
F.H.ダイナマイト (リョウコ)	1,131,450	LECON-N.C	1Coin ALL 連
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,003,700	PST-KLS⊛	1Coin ALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	951,300	あしたから会社員相場登	1Coin ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	662,837	UWM	ファイターALL ※ランク2です
ネビュラスレイ	2,167,120	えーえふしーのひと	1Coin ALL (2-1？)連
雷電II (1P)	8,656,620	AFC-CHOKU ストッキング使用♡	1Coin 3-3 連穴うめ
ティンクビット	0	まもるさんがんばれ	インカム超わるい
スーパーストIIX (ガイル)	0	MERくん 来て♡	対戦台ですいません

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33　☎0178-44-8580

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'37"657	CABいしばし	AT DX
ティンクルビット	1,021,500	あかさか まもる	15面
スーパーストIIX (フェイロン)	1,145,300	あかさか むしょく	てんぐさま死亡
スーパーストIIX その他	0	誰もスコアだしてくれないよー。	
F.H.ダイナマイト (レイ)	594,300	アレックコンピュータ学院 A,M	1Coin ALL
上海 3	113,700	Pector	ALL
★熱闘！激闘！クイズ島	3,399	レタスク○マのみんな見てる？Ⓡだよ！	1Coin ALL

ゲームコーナーロム　宮城

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎022-262-9065

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (リー)	915,950	あぶそ㊇	ALL ウシ無 P×13
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	883,600	神風Ⓨ	ALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	748,100	あぶそ㊇	ALL
サンダードラゴン2	5,149,290	Y.S.	ALL 2P側
サンダードラゴン2 (1P×2P)	5,302,220	佐久間君と尾形君 (あやしいコンビ)	ALL
クレヨンしんちゃん おらと遊ぼ	1,812,000	渡	ALL チョコビ
龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	1,639,550	OAG²-ORE邪	ALL
レイフォース	820,300	Transfix -M	ALL
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	2,208,700	OAG²-ORE邪	ALL P×30 D×6
コズモギャング ザ・ビデオ	17,279,420	あぶそ㊇	ALL 2ミス B×2

今市ゲームセンター　栃木

栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (キング)	2,260,430	YAS	ALL P×16D×2
龍虎の拳2 (ユリ・サカザキ)	2,102,100	AMG-MER爺	ALL P×20D×2
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,896,060	RSIAR-MYSⓉ	ALL P×20
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,663,340	ABC	ALL P×20D×1
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	1,687,170	k-1	ALL P×16D×1
F.H.ダイナマイト (クラウン)	626,200	AHO	ALL P×2
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	753,100	ABC	ALL P×2
スーパーストIIX (リュウ)	937,200	コーラ(SGC)	ALL P×？
スーパーストIIX (ガイル)	1,384,000	AMG-MER爺	ALL P×？
豪血寺一族 (アンジェラ・ベルテ)	1,583,100	ATF-ⓡ	お梅まで

●JOYCOM平店（福島）

★今月からハイスコア担当をやらせてもらうことになりました鈴木です。福島にいらした際には，どうぞお気軽にご来店ください。

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）

★遅ればせながら，新命明氏，ASH氏，ご来店ありがとうございました。　担当：高沢

●ギャレッソ津田沼（千葉）

★今月よりYOU2中延店と合同集計になりました。　担当：梶田

●ゲームスポットアテナ（東京）

★連続コラム“自転車事件”終了のお知らせ。当店の事情により，このコラムは終了させていただきます……友情をとります。白い雪だけがこの物語のすべてを知っているのです。

●PC巣鴨店（東京）

★10周年記念イベントも大成功に終わりました。ご来店くださったみなさま，ありがとうございました。　by 店員一同

●QUEEN8（神奈川）

★常連スコアラーが少ないなぁ（2,3人かな）。シューティングのできる人を募集しています。『レイフォース』連射付きなのに誰

トミームナコ　群馬
群馬県高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(カルノフ)	811,950	N・YASUKI♡	ALL
F.H.ダイナマイト(ザジィ)	708,800	MBO	ALL
龍虎の拳2(ジョン・クローリー)	2,421,310	魔B党-K.O	ALL 連 P×22 R39
龍虎の拳2(ミッキー・ロジャース)	1,934,390	魔B党-ⒽARU	ALL 連必 P×20
龍虎の拳2(如月影二)	1,708,910	tay	ALL 連 D×2
ダンジョン&ドラゴンズ	988,674	中林SUN君	ALL ファイター RD×3
ダンジョン&ドラゴンズ	513,352	BAD	ALL エルフ
豪血寺一族(礼児大山)	1,201,800	GRF-ELM	ALL R28 障念スタート
ギャルズパニック	1,092,200	武井君	ALL
マジカルエラーをさがせ	8,317	「マジカル研究会」魔B党-ⒽARU	ALL 100%

プレイランド スカイシアター　埼玉
埼玉県深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルピット	5,689,390	PST-EPT	ラスボス
F.H.ダイナマイト(レイ)	1,155,450	PST-USA㊉	ALL 連付
F.H.ダイナマイト(リー)	1,163,950	PAT-JUN㊋	ALL 連付
F.H.ダイナマイト(ミゾグチ)	1,323,850	究極風人まおまおーん	ALL 連付
F.H.ダイナマイト(ヨンミー)	939,600	PST-KLS㊊	ALL 連付
F.H.ダイナマイト(ザジー)	1,012,150	スパ君	ALL 連付
F.H.ダイナマイト(フェイロン)	951,800	消しただけ	ALL 連付
★龍虎の拳2(ロバート・ガルシア)	2,100,270	PST-JUN㊋	ALL
龍虎の拳2(リー・パイロン)	1,954,910	休養	ALL
龍虎の拳2(ジョン・クローリー)	2,567,430	せりざわくん	ALL

IC中央林間店　神奈川
神奈川大和市中央林間3-11-18　☎0462-77-8329

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル(不知火舞)	1,464,900	M.W	
雷電II	739,330	かしまる命	
サーカスチャーリー	34,940	DRA	ステージ4
ファイナルファイト(ガイ)	215,600	オタッキー広	
スーパーストIIX(ケン)	632,500	愛になやむ少年 T.I	

モンテカルロ　群馬
群馬県高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(マーストソウス)	925,100	ESSAY-SOL改 MFL-K²	ALL PX？ スコア狙い1日目
F.H.ダイナマイト(フェイリン)	726,700	ミー	1CALL うし なし
龍虎の拳2(ジョン・クローリー)	2,030,000	悪B党-K.O	1CALL
龍虎の拳2(ミッキー・ロジャース)	930,590	元沖社員 ジェブチェンジ 成功!!	ALL DX3 PX？ のせて
龍虎の拳2(如月影二)	1,792,240	tay	1コインALL
豪血寺一族(キース・ウェイン)	1,573,800	・・・	1CALL 連
豪血寺一族(アンジェラ)	1,065,200	レバーで骨折 レイフォースしげちわわ	1CALL 連
豪血寺一族(礼二 大山)	1,210,900	マルチーズしげチワワ	1CALL 連 P×4 R×28
レイフォース	4,575,500	留年してます！㊙計画発動 EMS	1coin 最終ボス下手です。連
スラムダンク	334点	NBO	1コインALL サンアントニオ使用

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17コボボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(カルノフ)	1,150,000	Ⓑ-SATSUMA	ALL 連必付き P×3おち
F.H.ダイナマイト(クラウン)	935,150	GACHAPIN㊃	ALL
スーパーストIIX(ダルシム)	1,799,400	Ⓑ-SATSUMA	ALL 連必付き 爪×1
龍虎の拳2(リー・パイン)	1,958,740	ブラック魔王	ALL 連付き P×2おち
★龍虎の拳2(テムジン)	1,908,890	Ⓑ-SATSUMA	ALL 連付き P×1おち
★餓狼伝説スペシャル(チン・シンザン)	2,531,100	Ⓑ-SATSUMA	ALL ㋐連必付 D×19
★ヘビースマッシュ	2,993,600	高沢一成(仮名)	ALL 連付き
ガンダム	1,312,200	ELPEO	ALL 連必付き ゲルググ使用
ガンダム	1,254,500	ELPEO	ALL 連必付き グフ使用
ニンジャコマンドー(リュウ・イーグル)	1,465,930	高沢一成(カズ)	ALL 連付き

ハイテクセガ大船　神奈川
神奈川神奈川県鎌倉市大船1-23-28　☎0467-46-4933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バツグン(タイプC)	22,160,950	VMT-ABU	ALL 連付 残Ⓑ×3
★魔法大作戦(ガイン)	3,667,470	VMT-RED	2周ALL 連 1周目183万
レイフォース	6,376,000	VMT-ABU	ALL 連付
ダンジョン&ドラゴンズ	1,143,591	GMT-VAN	ALL ファイター使用
龍虎の拳2(ジョン・クローリー)	1,859,850	BRK-部民部曲 ALL	
龍虎の拳2(如月影二)	2,077,190	BRK-部民部曲	ALL
サンダードラゴン2	5,669,710	MBK-㊁	ALL 連付 残り0 1P側
サンダードラゴン2	5,569,620	ECM-FISCHER	ALL 2P側
スーパーストII(リュウ)	2,111,200	K、scope-善之字元帥	ALL 連付 R39 ベガ落ち

ハイテクセ高崎　群馬
群馬県高崎市中雑屋町10　☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★龍虎の拳2(ミッキー・ロジャース)	2,363,160	雑魚	ALL D×3
龍虎の拳2(Mr.ビッグ)	2,628,910	雑魚	ALL ㋩D×9 連必
★バーチャファイター	1'22"27	雑魚	ALL 必 カゲ使用
バーチャファイター	1'23"51	雑魚	ALL 必 パイ使用
★豪血寺一族(アンジュラ・ベルテ)	1,688,900	ATF-Ⓓ	ALL 連
★豪血寺一族(礼児大山)	1,289,300	ESSAY GRF-ELM	ALL 連
★豪血寺一族(キース・ウユイン)	1,881,200	ATF-Ⓓ	ALL 連

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ	2,328,030	Ⓗ-TORA 爽健美茶会長 ㊥㊞	ALL連残×2 ex、2-1Ⓑ
ティンクルピット	2,229,790	Ⓗ-UKY	STAGE 3千 10万×2
スーパーストIIX(ケン)	1,705,300	赤リボン-ボタ太 たまごさん好き♡	ALL 連爪×1 チョンマゲ
スーパーストIIX(ガイル)	1,650,900	URD-NAD 由美さんの声イク♡	ALL 連爪×2 チョンマゲ
F.H.ダイナマイト(リョウコ)	941,700	Ⓗ-TORA 健康はお茶21 から	ALL Ⓟ×9
F.H.ダイナマイト(マーストリウス)	788,650	Ⓗ-TORA	ALL Ⓟ×？
F.H.ダイナマイト(ミゾグチ)	884,250	RPG-HP1	ALL Ⓟ×11
F.H.ダイナマイト(クラウン)	937,900	URD-NAD 黒くてグラマーな女	ALL連Ⓟ×10 とっても大好き♡
スーパーストII(ガイル)	1,884,800	Ⓗ-UKY	ALL 連爪×3
ファイナルラップR(GERMANY)	2'34"53	TOM-T 伝説はふたたびQ	BEST 37"31

ゲームプラザニューヨーク　神奈川
神奈川鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル(ローレンス)	2,214,800	美砂里	必付 ALL
餓狼伝説スペシャル(キム・カッファン)	2,201,400	Luck-SIG-魔波くん	ALL
餓狼伝説スペシャル(テリー)	2,067,900	Reality-弥生ちゃんⓇ	ALL
バーチャファイター	1'43"79	合言葉はビー!!DOA	JACKY
スラムダンク	302	Luck-Lwo	ALL HUSTON
ダンジョンズ&ドラゴンズ	865,737	Reality-乱舞らな	エルフ R,7 ラスボス

ゲームプラザコトブキ　埼玉
埼玉県浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(レイ)	803,500	青い髪白い服で耳がとんがってる子㊦	ALL P×4 連
F.H.ダイナマイト(リョウコ)	1,101,450	FH、ダ○イマイト GPK-SJK	ALL 連
F.H.ダイナマイト(マットロック)	549,200	㊗ファミマ新装開店 GPK-jun㊌	ALL 連
F.H.ダイナマイト(リー)	1,107,050	GW関西旅行中止！関東旅行に変更！	ALL P×19 連
F.H.ダイナマイト(ミゾグチ)	1,348,700	まだ²甘い4万落ち GPK-AHO㊈	ALL R=39 P×25 連必
F.H.ダイナマイト(マーストリウス)	1,088,700	LD欲しいっす♡ GPK-のび	ALL P×14 牛 連
F.H.ダイナマイト(サジィ)	980,700	ああ愛しのオヤジ♡ GPK-Jr.	ALL 連
F.H.ダイナマイト(クラウン)	880,600	カテジナぶっ殺す！ TIL	ALL 連
F.H.ダイナマイト(カルノフ)	811,250	す〜ぱ〜ひゃく〜は〜はっは！CCII	ALL 連
スーパーストIIX(ザンギエフ)	1,896,400	まだ²頑張ります！ YTO-サブ	ALLR36連必 タルパルサが落ち

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	2,600,780	4周目超見え GAVT-4・T㊔㊟㊁	2-6 ボス
R-TYPE LEO	5,163,050	昔このゲーム好きだったⒺ	ALL ノーミス
ソニャクウイングス	1,115,300	いつやってもクソゲーだよこれ	2-7 F14
スーパーストIIX(春麗)	696,000	RVI	ICALL ゴウキ
スーパーストIIX(リュウ)	1,502,600	T.A ボスより乱入がライガル	ICALL へんなボス
ポトポト	最終面	T.A Xに連付けてくれ〜	lcoin

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(ミゾグチ)	1,337,550	G.M.C.やちょ	ALL 連有
★F.H.ダイナマイト(リー)	1,181,100	G.M.C.やちょ	ALL 連有
F.H.ダイナマイト(レイ)	1,224,500	締切どたんば！ KMC-IZAⓉ	ALL 連有
F.H.ダイナマイト(クラウン)	1,106,000	KMC-IZAⓉ	ALL 連有
プレイガールズ2	322,720	QQQ	ALL 連有
スーパーストII(リュウ)	2,299,800	TAK	ALL 連有 つめ×3
ヘクシオゥ(ロング)	834ライン	TEM	1千万
レイフォース	7,639,700	かまし 0点マニア	ALL 連有

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(レイ)	1,159,800	FAB-YOU.Z ALL 必付	
F.H.ダイナマイト(ミゾグチ)	1,124,100	EDO	ALL 必付
F.H.ダイナマイト(クラウン)	1,045,850	牛山牛太郎	ALL 必付
F.H.ダイナマイト(フェイリン)	1,024,050	ヤムーが来ない㊐	ALL 必付
F.H.ダイナマイト(ジャン)	961,300	FAB-かずぞう	ALL 必付
レイフォース	5,302,200	PGP-羅門㊛	ALL 連付 プログレス復活
龍虎の拳2(タクマ・サカザキ)	2,317,060	ダメっち	ALL D×3
バーチャファイター	2'13"65	EDA	ALL ウルフ使用
バーチャファイター	2'20"34	元沖社員	ALL ジャッキー使用
バツグン(タイプB)	13,661,740	ヤムーは死刑㊐	ALL 連付

QUEEN 8　神奈川
神奈川県座間市相武台1-4903-1　☎0462-52-5908

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト(リョウコ)	1,146,700	橋本から帰らずの人 JEL-BANちょ	ALL 連付 P×？
F.H.ダイナマイト(サムチャイ)	979,750	JBL-TERchan(ムエタイト)	ALL 連付 P×？
F.H.ダイナマイト(ジャン)	968,850	すでにIJO JBL-HAC	ALL 連付 P×15 牛あり
龍虎の拳2(如月影二)	2,141,050	忍者大好き人間JBL-TERchan	ALL D×1 ボーナル落ち
龍虎の拳2(キング)	2,148,120	最強の穴ウメ要員 JBL-ONY	ALL PX全部で13コ
龍虎の拳2(タクマ・サカザキ)	2,370,410	NGT-53 じつは受験生	ALL P×21
龍虎の拳2(ジャック・ターナー)	1,713,560	NGT-み〜ご〜 本当は受験生	ALL P×？
バーチャファイター	1'26"76	V.F.でお金使い過ぎ JBL-NOB	1COIN ALL ジャッキー使用
ダダンダーン	872,850	引越し記念 ROD	ALL アン使用
アウトランナーズ(アトランティック)	3'19"81	謎のドライバー EPISTEMER	マッドパワーMT ※全機種ノーマル

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル(不知火舞)	1,079,900	WERDNA	ALL リュウ倒し
ネビュラスレイ	540,470	小僧	R-3
上海III	118,900	抜いたぞKEB byMISO	ALL 2P協力
リッヂレーサー(タイムトライアル)	3'28"791	WYP(改)	MT SD
リッヂレーサー(中級)	2'40"298	㊙中村	MT SD
ヒルクライマー	90点	㊙横手。マスタ吉。経塚。峰。	パーフェクト
サイバースレッド	13,109	もう限界MCO	ALL アマンダ
スーパーストIIX(サガット)	933,300	小野宇弁当おごれ！ ALL	
ティインクルピット	1,135,510	㊙中村 R-25	
ゴルフィングラグレイツ2	申告なし		

もやらねえ。　by ONY

●ハイテクランドセガ豊川店（愛知）

★3月20日当店では初の対戦格闘ゲーム大会が行なわれ，盛り上がりを見せました。ちなみに『スパII』部門では，ケン使いの女の子が優勝を手にしました。

●GAME's Will（京都）

★レーシングフォース（レベル1-1）/2'53"51/WZH/ALL★スーパーストII（E・本田）/1,899,200/48単位/ALL★スーパーストII（ブランカ）/1,915,400/34単位/ALL★爆裂ブレイカー/1,072,410/FGM/ALL★アウトランナーズ（中国）/3'14"92/J.G.K-ALL/完走★アウトランナーズ（北ヨーロッパ）3'16"07/TUR-UYK/完走★アウトランナーズ（アトランティック）/3'16"41/TUR-UYK/完走★アウトランナーズ（スペイン）/3'14"44/TUR-UYK/完走★ウィッツ/9,088,490/WZH/ALL

●PC島大前店（島根）

★『ドラスピ』（NEWバー），『鮫・鮫・鮫』，『F/A』再入荷！また，今さらながら『雷電II』も入荷（これも連付き）。　担当内田

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴルフィングレイツ2	-28	ティードオフタイ記録（て）	ALL パワープレイヤー
★サンダードラゴン2	5,907,510	TYR-ひむ	ALL 連 1P側使用
ベストバウトボクシング	970,500	（め）	ALL 連
電電II	10,000,000+α	APC-N.F	3-2達成 連
エアーコンバット	131,330	まら君	ALL 上級

ゲームセンターポパイ　東京
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	6,194,400	まだまだ青いぜ！ byヒルクライマー	ALL 連
マジカルキャットアドベンチャー	1,115,600	SAI	ALL
ファイヤーバレル	10,926,700	SAI	ALL 連 2P側
龍虎の拳2（キング）	2,539,870	俺は、硬派だ！ キラートマト（め）	ALL 連Ⓟ×18 Ⓓ×1（必）R37
龍虎の拳2（如月影二）	2,256,570	JNK-POO	ALL 連Ⓟ×20 Ⓓ×2（必）R38
龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,172,280	JNK-SKO	ALL 連（必）×22 Ⓓ×1（必）R36
龍虎の拳2（リー・パイロン）	1,912,390	隣のシューター酔っぱらい。Ⓩ氏に捧ぐ	ALL 連Ⓟ×20 Ⓓ×1（必）R37
龍虎の拳2（リュウ・サカザキ）	1,769,180	NAK-KARATEMAN	ALL 連Ⓟ×21 R36（必）
龍虎の拳2（ジャック・ターナー）	1,322,930	STG	ALL 連Ⓟ×13（必）
ダンジョンズ&ドラゴンズ	321,693	日超ヘタすぎ（ザコレベル以下）PYS	ST-7 ファイター使用

ゲームコーナーフジ　東京
東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,912,510	C・P・U	D×5 6万落ち ALL
龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,411,620	G・M・C・宪治	ALL（ル） D×7
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,151,750	うそだぁ8段使用 しんじれん（悲）DGM	連付き（必） レバ連 牛なし
F.H.ダイナマイト（リー）	922,050	M・H	P×8 牛あり 連+レバ連（必）
F.H.ダイナマイト（リョウコ）	899,000	火車おもん	P×3 牛あり 連+レバ連（必）
F.H.ダイナマイト（ヨンミー）	903,050	G・M・C・URA	P×10 牛あり 連+レバ連（必）
龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,128,770	G・M・C・DTS	D×2 2万五千落ち
スーパーストII（ケン）	2,041,800	G・M・C・DTS	ALL（ル） つめ×2 連
ダンジョン&ドラゴンズ	529,010	DENK	ALL ビホルダーEND
★ミラクルアドベンチャー	973,900	100万まであと少し！ ほちゃ（悲）でじむ	ALL 1ミス 5万五千落ち

ゲームステージYOU²&ギャレッソ津田沼　東京
東京都品川区東中延2-10-15飯沢ビル1F　☎03-3788-6690

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト（クラウン）	954,650	GACHAPIN（凸）	牛あり ALL
レイフォース	6,130,100	KSD-木野Ⓙ	ALL 連付 2ミス
スーパーストIIX（ディージェイ）	1,033,500	BOB	ALL
スーパーストIIX（ガイル）	873,9000	山口	ALL
ルー大柴&細川ふみえ早押しクイズ	740	すのうびんきいbyラブフォーチュン	ALL
龍虎の拳2（如月影二）	2,150,550	（超）パワー	ALL
龍虎の拳2（キング）	1,943,830	IJO-IGA（号）	ALL
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	1,840,880	HNA-てんでダメ夫	ALL 連
龍虎の拳2（リュウ・サカザキ）	1,560,500	BOB	ALL 連
ダダンダーン	1,046,300	HNA-RUSS-PIS	ALL 小鉄使用

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★F.H.ダイナマイト（レイ）	1,240,800	NFC-（宿）	ALL 連付 P×2 39本
★F.H.ダイナマイト（フェイリン）	1,243,350	NFC-（宿）	ALL 連付 P×16
F.H.ダイナマイト（リョウコ）	1,194,000	NFC-（宿）	ALL 連付
F.H.ダイナマイト（マトロック）	895,750	NFC-（宿）	ALL 連付（中）
★F.H.ダイナマイト（サムチャイ）	1,134,400	NFC-（宿）	ALL 連付（中） P×23
F.H.ダイナマイト（リー）	1,177,550	NFC-（宿）	ALL 連（必）付（中） P×25
★F.H.ダイナマイト（クラウン）	1,137,150	NFC-（宿）	ALL 連付（中） P×24
F.H.ダイナマイト（ザジィ）	1,070,250	NFC-（宿）	ALL 連付（中） P×22
F.H.ダイナマイト（カルノフ）	1,060,600	NFC-（宿）	ALL 連付（中）
ゴルフイングレイツ2	-23	（た）	ALL イルカ×2

プレイスポット すーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2（テムジン）	1,759,530	（ム）	ALL 2個落ちギース有 C連
ドラゴンボールZ	370,700	（ム）	ALL P×1 孫悟空使用
ドラゴンボールZ	363,300	（ム）	ALL P×0 バータ使用
餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	2,199,400	ムッシュかまやつ	ALL P×3 たくさん落ち連（必）
餓狼伝説スペシャル（アンディ・ボガード）	2,514,100	CYCLONE-NEC	ALL D×23 2万×2落ち連（必）
★餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	2,561,500	G.P.K	ALL（ル）D×24 連（必）
バイオレントストーム	8,987,500	もりた	2-7 ラスボス WADE使用連（必）
魔法大作戦（ボーンナム）	2,041,910	DBL-ごろたん（水）	2-3 ダメすぎ！連
バーキャファイター	2'55"56	なぞの人	ALL JACKY使用

ICチェーン船橋&経堂店　東京
東京都世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラムダンク	247	中野	1コイン 船橋店 サンアントニオ
ソニックウイングス	474,600	京極号	1コイン 船橋店 F-14
電電	1,831,090	ツェッペリン	2-0 船橋店 1コイン(青)
スーパーストIIX	申請待ちです		船橋店
ダンジョンズ&ドラゴンズ	申請待ちです		船橋店
フライングパワーディスク	申請待ちです		船橋店
ロードランナー 帝国からの脱出	129,860	ミラクスコザワ	1コイン 経堂店 4面

ICチェーン砧&狛江店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX（ケン）	1,435,100	アバ	1COIN 砧店
餓狼伝説スペシャル（ビリー・カーン）	683,100	TOK	1COIN 砧店
SDガンダム ネオバトリング	944,700	YB	アレックス使用 7-2 砧店
スーパーストIIX（ケン）	1,745,300	SHU	1COIN 狛江店
USネイビー	537,910	V-MAX	F-14使用 狛江店
サスケVS.コマンダー（レトロゲーム）	26,040	あくま	1COIN 狛江店
龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	507,610	T・N	1COIN 狛江店

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,690,340	KY2'気がつけが0点！ 所栓春夫	ALL 連 1本落ち D×6
★龍虎の拳2（キング）	3,022,970	アイリス、惚れた。結婚してー。	ALL 連 1本落ち D×6
★龍虎の拳2（ジャック・ターナー）	2,051,240	調子にのる（ル）（ル） あ・た・り・前！	ALL ALL（ル） D×4
★龍虎の拳2（如月影二）	3,125,840	IML-YURI かせぎは前かがみ	ALL 4万×1 落ち D×6
龍虎の拳2（テムジン）	結局0てん	ネズミには勝った!! ネズミキラー（ル）（ル）	連
★龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	2,713,820	星白金-BOZやるのはやっぱりハゲ！	ALL 連 1本落ち D×6
★バツグン（タイプA）	21,706,810	XRX-虎井権太（高）	ALL 連保き 残×0 残B×0
バツグン（タイプB）	22,952,360	星白金-KIS（連）（異）（女子高生ファン）	ALL 連付き 残×0 残B×4
★ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,145,178	ひやひやひやひやひやひやひやひんやり	ALL ファインター使用
サンダードラゴン2（2P側）	5,821,860	がんばってくださいね！パワー使用（て）	ALL 2ミス

ゲームスポット アテナ　東京
東京都杉並区高円寺北2-20-6鶴屋高円寺遊楽マンション1F　☎03-3310-5318

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX（リュウ）	967,500	高円寺でブイブイ云わせてる男宮崎良太	ALL 弱点：手塚一郎
F.H.ダイナマイト（レイ）	1,195,800	BTM-ARS [illegible] ALL、D2落ち	
F.H.ダイナマイト（フェイリン）	1,187,150	菊地！愛してるよ！ ALL	
F.H.ダイナマイト（ヨンミー）	740,750	笑等妻ミ秀ンSRM-BFAL CON（発）	ALL
F.H.ダイナマイト（ザジィ）	1,015,250	彼の近くじゃ眠れない！猿少女（み）	ALL 牛
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	1,169,200	BTM-ARS（由） 土萌ほたるって誰？	ALL
F.H.ダイナマイト（マーストリウス）	1,102,800	DMJ-OGD ちゃんとメンテしてね	ALL 牛
F.H.ダイナマイト（リュウコ）	1,079,700	ペンギンパンチひょっとこ少女（み）	ALL
龍虎の拳2（ロバート・ガルシア）	1,668,490	BTM-KSM（恋） 山口令子とは一体	ALL
龍虎の拳2（ジョン・クローリー）	2,504,780	みそすべ大王の弟子	ALL 以上全て連

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ネビュラス・レイ	2,755,340	巣鴨店長に捧ぐ DBL-らじあお（中）	連付 ALL EXクリア
★ティンクル・ビット	11,016,750	PC巣鴨 10周年記念	R-48最終面 ラッキーまで
ダンジョン&ドラゴンズ	341,771	NANA	エルフ使用 デイモスまで
マジカルエラーを探せ	7,727	KSD-木野Ⓙ	ALL 98%
★ファイナルラップR（ドイツ）	2'30"71	NT-LED	ベストラップ 36"70
デイトナ USA（初級）	2'19"71	GIL-HAMAD	TA MT 17"34
デイトナ USA（中級）	3'06"51	PK.-LED	TA MT
スーパーゼビウス	9,999,999+α	MFC-ケーキ屋	2時間くらい

ゲーム中央プラザ　東京
東京東京都三鷹市下連雀3-43-28-創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マッドシャーク（1P）	2,515,190	カラオケ屋	1-6-4 ノーマル

AV Network一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33 1F　☎0423-46-4560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2（キング）	1,128,492	つっこみ拓	ALL
スーパーストII（ケン）	1,367,900	つっこみ拓被ALL	
サンダードラゴン2	4,265,730	INFINITY-AS	1コインALL 2P側 残0
上海III	124,700	AKA	1コインALL
エメラルディア（ノーマル）	2,377,739	つっこみの拓	中級スタート
メジャータイトル2	ホールアウト（1-6）	AOT	（参）1コインALL 持ホール数4つ
JTスクォーカーズ	2,384,080	Chair	（参）1コインALL 5ゲージスタート
海底大戦争	1,928,200	AOT	（参）1コインALL 5機設定イージー
マッドシャーク	2,190,690	ZZZ	（参）1コイン 5機設定イージー
バーチャレーシング（初級）	13'43"40	TOM	（参）GPモード完走

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16 おんべビル B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	5,985,900	SEP-FECT-T.E	ALL 連付
ファイヤーバレル	7,915,700	たまびー	ALL 1P使用 連付
F.H.ダイナマイト（リー）	549,600	ACE	12人目（クラウン）
龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	1,644,220	MPS・まい、ん 脚赤	ALL 13不能
バーチャファイター	2,35,68	B、T、K	ジャッキー使用
ダダンダーン	893,300	超手抜き BMW	ALL アン使用
豪血寺一族（キース・ウエイン）	1,190,400	ZAJI	7人目
ナイトスラッシャーズ（スミス）	1,544,900	KO1	ALL 連付
ティンクルビット	1,050,190	KIくん	23面(ボス)
コズモギャング ザパズル	9,999,999	BBC	LV634 コスモ7305

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト（リョウコ）	1,212,100	JBL-BANちょ	ALL 連
★龍虎の拳2（リョウ・サカザキ）	2,168,390	NGT-キャサ夫	ALL 連 D×5
★龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,788,120	NGT-キャサ夫	ALL（ル）連 D×7
龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,470,300	CAT-AMI	ALL（ル） D×3
★餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	2,529,500	PROFESSOR	ALL 連（必） D「26
★餓狼伝説スペシャル（アンディ・ボガード）	2,546,700	CYCLONE -NEC	ALL 連（必） D×23
★餓狼伝説スペシャル（山田　十平衛）	2,585,700	CYCLONE -R.T	ALL（ル）連（必） D×23
餓狼伝説スペシャル（不知火　舞）	2,533,800	RVS-R.Y	ALL 連（必） D×26
★ビューポイント	3,779,730	全日本ビューポイント党U.G.M.	ALL 残0
★ウォリアーブレード（ソフィア）	501,240	Mr.しおしお君	ALL（必）

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
東京都町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ルー大柴&細川ふみえ早押しクイズ	750	五十嵐 義人	ALL 90%
レイフォース	7,353,100	JAG-WOP	ALL 連
龍虎の拳2（キング）	2,204,570	FER（号）	ALL
龍虎の拳2（テムジン）	1,595,640	NORI	ALL
龍虎の拳2（如月影二）	2,142,840	BRK-部民部曲	ALL
バーチャファイター	1'35"85	JBL-NOB	ALL ジャッキー使用

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライドブリンガー	1,749,710	Ryo	グレン、3ステージ
レイフォース	1,245,200	Ryo	4ステージ
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	1,722,060	KPL-NEK	ALL ギースなし
龍虎の拳2（キング）	1,813,620	KPL-NEK	ALL ギースなし
ドラゴンボールZ	584,300	ANDET-SYO	ALL ゴクウ使用
ドラゴンボールZ	441,200	ANDET-SUO	ALL リクーム使用
グランドクロス	777,400	ANDET-謎の人	
ファイナルラップR（ドイツ）	2'38"07	ボー	ALL
スーパーストIIX（リュウ）	1,213,500	ボー	ALL
スーパーストIIX（ケン）	1,287,800	ボー	ALL

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップRC（ドイツ）	2'36"03	たけさま	ALL ベストラップ37"63
スーパーストIIX（リュウ）	1,318,800	KPLHAG	ALL ターボ2
スーパーストIIX（ケン）	1,301,800	ムキームキー(byモンモンモン)	ALL ターボ2
F.H.ダイナマイト（ミゾグチ）	974,250	KPL-HAG(ブヨ女にとられた)	ALL P×8
F.H.ダイナマイト（クラウン）	649,750	DEATHXIII	ALL P×4
龍虎の拳2（Mr.ビッグ）	1,923,150	KPL-NEK	1本オチ、34R、ALL
龍虎の拳2（如月影二）	1,430,440	DEATHXIII	P×8 ALL
D&D	764,270	BOLWING-T・PAC	デイモス死、来月全キャラ100
ダダンダーン	1,003,100	みなみのへけた	ALL アン使用
ぷよぷよ	1,117,575	多賀谷剛	ALL B696 全機、標準

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田中央2-5-7　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルエラーをさがせ!!	5,903	FUZZY-LUX	7-4 正解率 96%、1P
龍虎の拳2 (ジャック・ターナー)	719,965	D-OLFE	ALL／ヘルダイブ×23
龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	1,493,140	M.U.R.	ALL／バーニングあああーん／
龍虎の拳2 (如月影二)	1,679,920	M.U.R. 犬神様／	ALL／っちぃー
龍虎の拳2 (キング)	1,274,061	X68Kくん、もとい、あかおかくん♡	ALL／っちぃー
龍虎の拳2 (ユリ・サカザキ)	1,855,021	M.U.R. ももまる	ALL／もうあそびプレイ
ファイターズヒストリーダインマイト	760,000	M.U.R. ももまる	ALL／ うしなし。
ファイターズヒルトリーダイナマイト	861,200	D-OLFE	ALL／
雷電II	9,419,850	M.U.R. 妥協くん	3-3、1UP×3、1P
バツグン (タイプC)	16,500,000	M.U.R.妥協くん	ALL／ウンコスコア／

Y・Pエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターヒストリーダイナマイト	今回も特にハイスコアーなし		
スーパーストIIX	今回も特にハイスコアーなし		
ダンジョンズ&ドラゴンズ	今回も特にハイスコアーなし		
ティンクルビット	今回も特にハイスコアーなし		
グレートスラガーズ	今回も特にハイスコアーなし		
ファイナルラップR	今回も特にハイスコアーなし		
龍虎の拳2	今回も特にハイスコアーなし		
餓狼伝説スペシャル	今回も特にハイスコアーなし		

天野スポーツのゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ	2,177,180	AMS	1コインALL ノーミス(連付)
カイアポリス (ドラゴン)	10,929	途中失敗名古屋から来たDOH⑤	1コインALL ノーホール
ぷよぷよ	524,160	あかつき、豊橋から来た男	1コインALL アルル使用
ビーユポイント	3,269,970	1400g-NETES、静岡県の三島	1コインALL
アルゴスの戦士	2,775,640	GRANND,SELF, DEFENCE	1コイン25面
ダンジョンズ&ドラゴンズ/(4人)ドラゴンスレイヤー	3,004,521	ミヤディックひきいるオノレーパデイー	4人同時プレイ 1コインALL
龍虎の拳2 (ジョン)	1,488,990	高浜のS,I	1コインALL
餓狼スペシャル (タックキング)	1,414,600	Y,I	1コインALL
スーパーストII (ケン)	1,235,500	Xむづいあかつき	1コインALL
サムライスピリッツ (ナコルル)	790,240	AYA	1コインALL

プレイシティキャロット松本店　長野
長野長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	969,200	MAD	ALL
F.H.ダイナマイト (リー)	832,900	長月-Xsi-樹	ALL
龍虎の拳2 (キング)	2,050,520	K.scope-LITみ	ALL P×18
龍虎の拳2 (如月影二)	1,896,110	ただちくん	ALL P×18
ダンジョン&ドラゴンズ	1,094,650	K.scope-KLM	ALL エルフ ぞうガンバレ！
ダンジョン&ドラゴンズ	844,019	Tiny-BIE	ALL クレリック
ファイナルラップR (ドイツ)	2'31"38	K.I	完走
★エアコンバット	130,240	水ようかん	上級 ALLバルカン
サイバースレッド	13,152	また来ましたMeoです	ALL アマンダ
スーパーストII (ケン)	1,961,200	Tiny-DIL	ALL P×20 爪×3 連付

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル (山田＋平衛)	2,058,400	ゴールデンサンミー	ALL P×23 ⑫
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	909,250	GD1-OH！ ひざ	ALL 牛パーフェクト
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,587,760	ゴールデンサンミー	ギースまけ
ポトポト	15'13"16	OH？ ひざ	ALL
魔法大作戦 (チッタ)	2,109,680	元店員、大平	2-4 連有
ネビュラスレイ			
ライトブリンガー			
スーパーストIIX			
ゴルフィンググレイツ2		HPO-RAN 達人王がすすまん	平均男使用 まだやってます！

ゲームプラザ イエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバースレッド	13,076	Linu×18n	ALL 1敗 アマンダ使用
ファイナルラップR (ドイツ)	2'23"50	FLAR-ANP	完走 ベスト36"95
バーチャファイター	1'55"71	TPL	ALL ジャッキー使用 遅い！
F.H.ダイナマイト (ジャン)	691,900	キャミィ愛好会えくすたあ	ALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	657,600	KAW	ALL 1敗
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	534,450	らりぃ君	ALL
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,444,150	Ⓩ	ALL
龍虎の拳2 (リュウ・サカザキ)	1,615,760	FLAP-二代目総帥 MAD	ALL
ティンクルビット	2,539,670	SG-ELFはハルシオン中毒君	R=41 Ⓟ未使用
ネビュラスレイ (2台有ります。)	ハイスコア募集中!!	1台は、ベリーイージー残5機の㊙	今のうちにやりにきて下さい。

夢空間ファンタジー　長野
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (リー)	935,050	あすたると？！	ALL 連
F.H.ダイナマイト (ザジー)	687,900	ねびろす？！	ALL 連
リッジレーサー (T.T)	3'30"394	ドライブゲーマーK	GOLE AT
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,496,300	AXUS	ALL
バーチャファイター	1'45"97	きたなきあ？！	ALL カゲ使用
豪血寺一族 (キース・ウエイン)	829,600		ALICE ALL
バツグン (タイプB)	4,644,240	APOら	ALL 連
ぷよぷよ	463,503	Axz	ALL

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田15-8　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ	2,362,560	SPREAM-FKS	EXTRA-1面1周目1-ミス
ティンクルビット	2,555,950	WAD-砂沙	47面
F.H.ダイナマイト (カルノフ)	754,950	ほんだ よしみつ	ALL
F.H.ダイナマイト (フェイリン)	683,750	あいだ★ふえいりん	ALL
F.H.ダイナマイト (クラウン)	620,300	WAD-MKT	ALL
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	587,650	えせたくぼん1号	サムチャイALL
スーパーストII (リュウ)	2,162,500	K、SCOPe -考え宇元帥	ALL 連R×38 P×19 爪×3
サンダードラゴンズ (2P側)	5,148,150	WAD-MKT	ALL 残×0
ファイナルラップR (ベルギー1)	2'39"63	WAD-MKT	完走 B.L 39"10
ファイナルラップR (ブラジル)	2'33"45	WAD-MKT	完走 B.L 37"38

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	510,500	きゃみけん	ALL P×1 くりあしただけェ
ティンクルビット	1,845,310	SG-ELF君はうじ虫君テンクル研	ラスボスで死 ラスボスにて死亡
ダンジョンズ&ドラゴンズ	353,045	ち	ラスボスにて死亡 ファイター使用
F/A (SEMIAUTO)	1,977,550	The Hry	ALL IDS ノーミス
ぐっすんおよよ (ノーマルモード)	549,400	Arthur	ステージ15 参考記録並み
四川省II (1P)	784,100	ビギビキな野郎	初級 グレイトマスター

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川県石川群野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイフォース	7,844,400	B.J	ALL
★F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,162,000	T.Clue-ISD	ALL 連⑫ 2ミス
ベストバウトボクシング	944,450		ALL 丈二
★マッスルボマーデュオ	687,500	T.HONDA	ALL 連⑫ タイタン×2
★スーパーストIIX (春麗)	2,201,100	T.Clue-rカモネ	ALL 連 -50万計算上
スーパーストIIX (ディジェイ)	2,080,800	T.Clue-EXPO	ALL 連
スーパーストIIX (バルログ)	1,386,100	J.P.G	ALL 連
スーパーストIIX (バイソン)	1,379,300	締切前日までメガテンII by kos	ALL 連 爪×7
スーパーストIIX (T.ホーク)	1,279,300	KAD-これはきてる!!	ALL 連
バーチャファイター	1'29"11	PON	ALL ジャッキー使用

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋8788-1　☎0547-36-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'29"160	てんちょーにⒸNIF MT	
バーチャファイター	2'23"71	ねらいは対戦のみに	ノーマル アキラ使用
バーチャファイター	2'28"59	DRK	ノーマル パイ使用
スーパーストIIX		申請者集まれ！	
ファイターズヒストリーダイナマイト		申請者集まれ！	
雷電II		申請者集まれ！	
ホビュラスレイ		申請者集まれ！	

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (レイ)	897,900	(略) BOZ-538	ALL 牛あり
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	865,000	T.I	ALL 牛あり
スーパーストIIX (ガイル)	1,724,900	(略)(略) BOZ-538	ALL Ⓟいっぱいのガレ
龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	1,935,920	(略)(略)←策略 BOZ-538	ALL Ⓟ 点検ミスあり
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,900,270	Y3IVにメロメロ 杉やん(本場の味)	ALL Ⓟ もっちょい
ティンクルビット	2,125,670	フラグXで稼ごう！ JR.	R.23 2P側使用
ネビュラスレイ	898,990	血沸き肉ダンサブル シュマイザァAOI	R.6ボスえ参 連
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ファイター)	613,717	にしうちひとし BOZ-538	ALL
リッジレーサー (初級)	2'11"549	もうやらん！デイトナやる！ JMP	完走 6MTSD あと0.2秒…
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'29"140	MOI	完走 6MTSD

AMスクエアYOU&I　岐阜
岐阜県岐阜市住之江町1-17　☎0582-64-9135

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (春麗)	1,462,400	y3	ALL 連付
スーパーストIIX (ブランカ)	1,398,000	SAMSON-MT	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (ミゾウチ)	1,174,700	ASY-GAC-322	ALL 連⑫付
F.H.ダイナマイト (レイ)	1,084,900	たまごさん党 ASY'Y-EBI	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (リー)	1,060,400	GAC-BROS-ATL!!	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	959,250	新はちみつ党 HKOⓇ	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	883,100	ASY-SUR	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (リョウコ)	876,100	GAC-BROS-ZMK!!	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (マットロック)	976,300	SHYBOYⓇ	ALL 連付
ダンジョン&ドラゴンズ	1,137,675	GAC-BROS-ATS!!	ALL 連付 ファイター使用

ウィルトーク タイトー 豊橋店　愛知
愛知県豊橋市花田町字士亀105-2　☎0532-63-6394

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX	募集中		
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	929,850	T.K㊗	ALL
餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	1,322,700	ピアスのにーちゃん K	ALL
ハイパーデュエル	2,202,443	UME㊗	ALL リサ使用
F.H.ダイナマイト (リー)	729,600	ビクトリー狭間 ARB	ALL
F.H.ダイナマイト (ジャン)	773,950	ベガ夫 練絡しろ WXW じんどう	ALL
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	320,200	ストII対戦 求む BY ベガプロ	6人目
F.H.ダイナマイト (レイ)	93,800	対戦台 50円ストII対戦が熱2	当店ではベガプロ、ヨガプロがお相手いたします。

ゲームセンターニュースター　三重
三重県三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	5,839,400	参考からあげ松井君	ALL
マジカルエラーをさがせ	8,398	AXIUM-せのく	ALL 99%
F.H.ダイナマイト (ザジイ)	729,550	K・K	ALL
テンクルビット	818,250	せこい	25面
龍虎の拳2 (ジャック・ターナー)	808,542	K・M	
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,202,600	せこい	ALL
龍虎の拳2 (キング)	1,510,700	TKA	ALL
龍虎の拳2 (キング)	1,667,870	K・K	ALL
龍虎の拳2 (キング)	1,706,050	杉杉君	ALL

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイフォース	7,391,900	WXW	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	870,250	HKOⓇ	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (リョウコ)	813,000	GAC-BROS-ZMK!!	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	770,900	RATT-NGF	ALL 連付
ファイヤーバレル	10,904,400	AJA	全3周ALL 連付
龍虎の拳2 (キング)	2,393,190	GAC-BROS-ZMK!!	ALL 連付
龍虎の拳2 (リュウ・サカザキ)	1,656,720	ミンキーモモ君	ALL 連なし
ダンジョンズ&ドラゴンズ	1,127,116	GAC-BROS-ATL！	ALL 連付 ファイター使用
バツグン (タイプA)	21,320,220	プレッシャーに超弱くん。Ⓜ	ALL 連付 残 B×1 ブタ×4

ハイエクランドセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (如月影二)	879,701	by REZA	ICALL ギースクリア
バーチャファイター	2'12"65	by REZA	ICALL アキラ使用
戦国エース (天外)	1,440,300	4月2日より㊗ゲーセン予定 YMK	2周ALL 残×0
戦国エース (アイン)	1,407,800	理由はアレです YMK	2周ALL 残×1
サイバトラー	1,540,950	職業 アイテムコレクター(笑)YMK	ALL 今回も盗りまくるぞ(笑)
スーパーストII (ケン)	1,592,400	山崎和佳奈様お疲れさまでしたあかつき	ICALL
餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン)	1,913,500	↑ママレードもがんばれ あかつき	ICALL
サムライスピリッツ (右京)	552,830	たつお	ICALL
マクロスII (エキスパート)	1,375,700	スチャダラパーがんばれ ㊗X	IC3面ボス ネックス使用
ターボアウトラン (マニュアル)	8'26"07	けろすけ復活!!	ICALL

アミューズメントスペース・ハスラー　三重
三重県熊野市来本町　☎05978-9-0970

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,082,930	ZAT (ギースで1ミス)	
龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	1,015,650	ASR	
龍虎の拳2 (キング)	263,740	WIZ	
龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	386,650	Z	
餓狼伝説スペシャル (ダック・キング)	1,113,600	HAN	
餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ)	1,293,700	SAG	
餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	1,057,600	HAL	
バツグン(タイプC)	2,759,580	R	アイスマン
バツグン(タイプB)	2,767,160	HAN	アルティーノ
ダンジョン&ドラゴンズ	275,785	KENちゃん	

ビッグ キャロット 京都　京 都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ティンクル ピット	3,352,950	愛	34面
ネビュラスレイ	2,465,880	ブーカァ	連付 ALL(2-1)
ファイナルラップR (ハンガリー)	2'42"31	ESW-ほのぼの	EILLIAMS使用
ダンジョン&ドラゴンズ	1,103,815	NAK	ALL FIGHTER
バツグン (タイプB)	21,221,560	S.N	1coinALL 連付
エメラルディア	9,243,508	超硬派 J.J	LV 132 上級スタート
龍虎の拳2 (キング)	1,956,370	KSC-スーパーさる野人	
ボンバーマンワールド	2,217,000	The Bomber Man	1coinALL 2P側 使用
特 魂 (アースクェイク)	902,900	EDFプラズマ野郎	大ボタンなし タイムボーナス○無
ナックルヘッズ (クローディア)	207,900	IGA	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大 阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ティンクルピット	2,839,850	元C.M.128号	38めん P=1～14
ファイナルラップR	(ドイツ)	2'33"46	SGP-TNK BL 37"48
ファイナルラップR	(ハンガリー)	2'47"63	本田野ミヤfrom ぬじろ牧場 BL 41"81
★スライングパワーディスク	221,006	GEKI	ALL UK 1ミス
餓狼伝説スペシャル (キム・カッファン)	2,118,500	A・CAMUS	P×25 ALL
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	2,350,050	SGP-T・M	ALL D×2 3万×3ミス
エメラルディア(ノーマル)	8,589,835	みなもと かりん	LV.134 もったいねー
F/A(AUTO)	1,740,700	SPG-VS-TKN	ALL 残×3 Mir2000
F/A(6WAY)	1,374,500	みなもと かりん	ラスボス JA-37

ゲームセンターピノキオ　兵 庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ネビュラスレイ	776,160	祝♡21歳	5面ボス
ティンクルピット	738,330	でも外見は40歳	23面
スライングパワーディスク	171,907	でも精神年齢は5ちゃい♡	5面 JAPAN使用
ファイナルラップR (ドイツ)	2'35"80	SVS-エアチャリオット	B.L=37"93
ファイナルラップ (ブラジル)	2'37"60	SVR-ダビスタII	B.L=37"93
ファイナルラップR (ハンガリー)	2'45"78	4月20日は卯月の誕生日♡シギ	B.L=40"30
ファイナルラップR (ベルギー)	2'42"46"	ま・り・も ちゃ～ん♡ シギ	B.L=39"80

GAME'S WiLL　京 都
京都府京都市左京区一乗高槻町20-1　☎075-711-1435

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
デイトナUSA (中級)	3'05"59	WZH ALL TA MT	
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,348,100	負けました ヨッシーV	ALL 連必 牛なし
★F.H.ダイナマイト (リョウコ)	1,272,250	BSDに超期待! TKBGN-AFO	ALL 連 牛なし
★F.H.ダイナマイト (マットロック)	1,120,950	ハッピーバースデー めぐ姉♡ AFO	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (ジャン)	1,129,050	WZH	ALL 連必
★F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	1,196,350	ヅガ夫	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	1,055,100	超低いです FGM-R・R	ALL 連
★F.H.ダイナマイト (カルノフ)	1,207,250	ヅガ夫	ALL 連
牌砦II (あだうち)	3,290,500	QQQ	ALL ※全機種ノーマル
★バツグン (タイプB)	22, 963,580	大黒屋三.	ALL 連

TVスポットポテト&フォリー　大 阪
大阪府八尾市東本町3-5-3プラザサントリア2F　☎0729-93-3931

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (キング)	1,700,260	もっとのばせると思うSaichi	ALL 連必なし
龍虎の拳2 (如月影二)	1,226,720	出た!!次135万 テムジンJr.	ALL 連必なし
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	840,261	穴ウメview…… 本当に	ALL 連必なし
F.H.ダイナマイト (ジャン)	521,700	テバルローズSaichi	ALL P×? 連必なし
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	920,250	ナックルヘッズMUKの柿ピー道	ALL ノーミス 連必なし柿ピー命
天地を喰らうII (趙雲・連必付)	3,928,900	祝H.S氏飛翔鮫一千万EPT-BAR	涙の呂布30万落ち ALL残×0
グラディウスII (3番、旧Ver.)	1,000万+X	本田くん(仮名)	12-5で達成連
X-DAY (ハイスコア部門)	享年 96歳	エドモンドくん(仮名)	
X-DAY (ロースコア部門)	享年 7歳	キングピンくん(仮名)	©パニッシャー bySEI
C力検査 (スピード)	101	ふんげ	Level 11

WE'LL TALK TAITO和歌山店　和歌山
和歌山市内美園町5-1-8JR和歌山駅前パチンコアポロ2F　☎0734-26-1191

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
バーチャファイター	3'02"35	フォレストリバー イロヌズカ KAC	ALL カゲ使用
バーチャファイター	2'53"12	KA	ALL アキラ使用
バーチャファイター	5'31"94	ひさきん	ALL パイ使用
バーチャファイター	2'25"22	ひさきん	ALL ウルフ使用
バーチャファイター	3'25"58	ひさきん	ALL ジャッキー使用
パロディウスだ! (タコ)	1,057,800	HYde	2周目2面
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,284,231	R.N	Mr.Bigまで一応ALL
ガンバスター (機雷使用)	1,326,300	ひさきん	最終面ボスまで
ソニックウィングス (2人同時)	720,800	ベンジャミン (AV-8)	2周ALL
	541,500	ひさきん (IDS)	EASY

プレイシティNASA杉本町　大 阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ネビュラスレイ	2,725,010	Seize-いくら丼	ALL 連付
スーパーストIIX (フェイロン)	1,420,800	ミキヲ	ALL 連付
スーパーストIIX (ディージェイ)	1,673,300	せのん	ALL 連付
スーパーストIIX (ベガ)	1,563,500	でん先生	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	1,131,350	でん先生	ALL 連付
ロンロン(SEXYGIRLS)	309,600	原爆(ピカドン)	6面
バーチャファイター	1'57"18	すもー(SM王)	ALL ジェフリー使用
★ワールドヒーローズ2 (フウマ)	9,311,200	ミキヲ	ALL 連付
★ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	583,210	AXIOM-H.Y	ALL 必付
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (パーシバル)	587,520	AXIOM-H.Y	ALL 必付

ゲームピープル　大 阪
大阪府泉佐野市上町3-7-11エスビル1F　☎0724-69-2127

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	2,657,250	ACF-超電機SIN	ALL 連 D×5
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	1,096,900	ACF-ママレード SIN	ALL 連
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,052,550	SIO-CBR	ALL 連
ダンジョンズ&ドラゴンズ	413,471	ラモス松川	ALL エルフ使用
餓狼伝説スペシャル (不知火 舞)	1,877,300	バカガキFEE	ALL 連
餓狼伝説スペシャル (チン・シンザン)	1,715,000	季節常連FAD-にゃん太先生	ALL 連 次は夏休みの予定
グリッドシーカー	現在修行中	ZAN 目標250万?	
ダンジョンズ&ドラゴンズ	現在修行中	CBRとSIN	

日本メカニック　鳥 取
鳥取県鳥取市湖山町2-123　☎0857-28-2254

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	790,400	もる田じぶ夫	1CALL
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	622,950	GAC-TTL-WMS	1CALL
ダンジョン&ドラゴンズ (ドワーフ)	1,096,415	YBS	1CALL
ダンジョン&ドラゴンズ (エルフ)	1,100,566	1YBS	1CALL
バーチャファイター	4'10"57	VIM	パイ 3セット先取
バーチャファイター	4'54"45	T.O	ジャッキー 3セット先取
バーチャファイター	8'22"23	JAC	カゲ 3セット先取
龍虎の拳2 (キング)	1,053,312	AKI	キング 1C、ギースまで
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,118,060	VIM	如来影二 1C、Mr.BIGまで
フライングパワーディスク	112,804	NOR	1C 5面

タイトーイン002スタジアム　大 阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
★F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,351,200	HYAKU-UGF (マジです。)	ALL 連必付 2本落ち 38R
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	1,132,250	DGD	ALL 連必付 3本落ち 27R
スーパーストIIX (サガット)	920,600	HKR	つめ×2 連付
★リッジレーサー (タイムトライアル)	3'25"960	PPR-TAK (ポンポコリン)	ALL 6MT
★スーパーストII (リュウ)	2,403,200	HYAKU-UGF (手抜きです。)	ALL P×20 つめ×3 38R
★スーパーストII (ガイル)	2,062,700	HSM-CST	ALL P×23 つめ×3 37R
★餓狼伝説スペシャル (クラウザー)	2,703,600	DGD	ALL D×27 2万×1落ち連必
★餓狼伝説スペシャル (タン・フー・ルー)	2,590,800	CYCLONE-R.T	ALL 連必付 D×24
★餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,566,000	CYCLONE-R.T	ALL 連必付 D×22
★餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	2,521,400	CYCLONE-R.T	ALL 連必付 D×22

ハイテクセガ神戸　兵 庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	869,750	ルーチン組んだ奴親 バビディMB	ALL
F.H.ダイナマイト (サムチャイ)	632,450	クリアだけならネばかめキン肉マンMB	ALL
F.H.ダイナマイト (ジャン)	495,600	じゃんがバラしょって バビディ MB	ALL
レイフォース	6,097,500	もっともっと	ALL 連付
龍虎の拳2 (リュウ・サカザキ)	1,559,221	ナンダカナー リネット命	ALL タコミス大有り
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	1,390,470	やってみたりしただけ バビディMB	ALL
龍虎の拳2 (如月影二)	1,067,940	MAGICIAN	ALL
ジュラシックパーク	2面	バビラス星人	バビルとビビルの子供
ホールランド (超穴ウメ)	911,500	マリオおやじ	10周目1面 ガマ×9
Do!RUN RUN (超穴ウメ)	182,710	BVD・バギラ	16面

プレイシティキャロット島大前店　島 根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	671,674	宇天荒人	ALL ギース有
龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	913,346	宇天荒人	ALL
F.H.ダイナマイト (レイ)	728,300	MKH	ALL 牛殺し有
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	782,100	NRA	ALL 牛殺し有
上海III	101,800	別天荒人	ALL 1Pバージョン
リッジレーサー (タイムトライアル)	4'41"999	目指せ40秒台 小林祐紀	A/T 4周設定
リッジレーサー (タイムトライアル)	1'09"940	小林祐紀	A/T 1ラップ
ティンクルピット	1,094,820	RDR(HRS) VTR	25面 スペシャル ×1
サイバースレッド	9,800	対戦者がほしい 宇天荒人	ALL マディスン

チャレンジャー関大前店　大 阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
ライトブリンガー (ヴォルド)	5,361,400	咆哮野郎まJU (ガキ殺す)	ALL 残1 残M×8
ライトブリンガー (ヴォルド)	5,514,460	咆哮野郎まJU	ALL L.9
ライトブリンガー (システィー)	4,654,220	咆哮野郎まJU (ガキむかつく)	ラスボス L.9
デイトナUSA (中級)	3'22"79	DAM+	完走 ノーマル AT車 モード
レイフォース	6,330,500	矢野氏注射完了 Legionホエホエ君	ALL 連なし 残0
ネビュラスレイ	867,010	N.R	4面 連なし 残0
マジカルエラーをさがせ	6,150	金曜夜10:30 流ゲーよろしく	7-5 98%

TAITO INN 001 深江　兵 庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
レイフォース	4,473,300	RCK-FG	ALL 列0 オーストオフ連
F.H.ダイナマイト (ジャン)	783,600	ずっ……ずるいよーD	ALL
龍虎の拳2 (如月影二)	1,121,144	777	ALL
龍虎の拳2 (ジョン)	878,100	坐	ALL
クイズクレヨンしぅちゃん	2,110,500	THQ	ALL 83.7%
クレヨンしんちゃん オラと遊ぼ	1,487,000	JYO	ALL
ニンジャキッズ (茜)	3,518,960	本城耕作 結者byタッチ	ALL 連 永パ未使用

メガテンマック表町店　岡 山
岡山県岡山市表町2-7-108　☎086-285-5167

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (ロバート・ガルシア)	2,043,930	天才ダッシュターボスペシャル	レベル1 1コインクリアー
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,137,541	えぶぁ～そん	レベル1 1コインクリアー
龍虎の拳2 (ユリ・サカザキ)	1,100,353	天才ダッシュターボスペシャル	レベル1 1コインクリアー
龍虎の拳2 (テムジン)	1,057,640	ミシャグジさま	レベル4 1コインクリアー
スーパーストIIX (ディジェイ)	709,900	天才ダッシュターボスペシャル	レベル4 1コインクリアー
スーパーストIIX (春麗)	770,700	天才ダッシュターボスペシャル	レベル4 1コインクリアー
F.H.ダイナマイト (リー)	773,950	天才ダッシュターボスペシャル	レベル2 1コインクリアー
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,026,050	天才ダッシュターボスペシャル	レベル2 1コインクリアー
ダンジョン&ドラゴンズ	106,117	天才ダッシュターボスペシャル	レベル4

タウンスポットプレイランド　大 阪
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-35-5900

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
スーパーストIIX (ケン)	1,670,900	ベガ出ろや総	1CALL
スーパーストIIX (ダルシム)	950,600	ロッキー	1CALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	926,550	MIZ神-ZZ	1CALL P×13
レイフォース	7,157,400		1CALL 連付
龍虎の拳2 (キング)	2,825,550	QNT	1CALL D×7 2万×1
龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	2,780,240	Tropicana	1CALL D×4
龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	2,052,580	ロッキー	1CALL
★龍虎の拳2 (リー・パイロン)	2,047,750	のび太	1CALL D×3 39R
ダンジョン&ドラゴンズ	1,135,834	神代けいしせい。	1CALL ファイター
雷龍2	5,363,600	今さら入荷! リハビリ中!!	1CALL 2P側

ハーフタイム　兵 庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1032

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	2,022,350	やってみただけ (東豆腐マニア)	ALL 3万×3、4万落
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,706,880	GS-KT2 (クラーク使用)	ALL 落ちまくり
餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	1,603,900	時給1円 (皮コート使用)	ALL 落ちまくり
餓狼伝説スペシャル (チン・シンザン)	1,534,600	GS-PKO (LD使用)	ALL 18万、20万落ち
スーパーストIIX (リュウ)	1,017,500	GS-YAM (ジュリアナ使用)	ALL 初ALLクリア
コズモギャング ザパズル	2,843,628	HAYASHI!!	ノーマルスタート コズモ、2258匹
ハイパーデュエル	1,88,286	GS-EDD (オカマバー使用)	ALL 男使用 初ALLクリア
		芹生君、長い間御苦労さまでした。本当にありがとう! スタッフ一同	
		シフトはいただき! モ×A	

ゲームスポットパスカル　岡 山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タ イ ト ル	ス コ ア	スコアラー	備 考
龍虎の拳2 (タクマ・サカザキ)	2,080,610	やっぱりお父さんは最高だ～	ALL P×23D×3
龍虎の拳2 (リョウ・サカザキ)	2,004,910	100メガショッカー	ALL D×3
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,938,660	あと50万	ALL
バーチャファイター	1'25"85"	RED WOLF	ALL ノーミス ウラ使用
バーチャファイター	2'22"24"	A.H岡部	ALL ノーミス ジェフリー使用
バーチャファイター	2'00"34	A.H岡部	ALL ノーミス ウルフ使用
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	832,600	こーだまりこはいいぞMIZ神-ZZ	ALL レベル3
餓狼伝説スペシャル (不知火 舞)	2,367,100	シバタの弟子のX	ALL 付 P×31D×16
アウトランナーズ (アトランティック)	3'16"96	KOH	完走 マッドパワーギアボタン付

イーストランドファミリーガーデン　岡山
岡山県津山市川崎147 イーストランド別館 ☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	2,226,690	パスカルに行くヒマがないSAN魔くん	ALL ドロー10回ぐらいしたい
レイフォース (外道なし)	4,751,900	VIMさん 鳥取の人	1コインラスボス マーズパワー使用
バツグン (タイプB)	4,959,570	某誌5月号の空白を知りたい方へ特報!	1コインALL 目黒不動行った?
スーパーストIIX (フェイロン)	1,418,200	内容コピー送ります 往復ハガキでお願い	1コインALL 箕面基地新設
スーパーストIIX (キャミィ)	908,900	「星野センイチ係」まで〒は708です	1コインALL 尼崎基地新設
スーパーストIIX (ザンギエフ)	629,700	5·15号も空白ならまた送って下さい	1コインALL 下関基地新設
究極戦隊ダダンダーン (小鉄)	541,150	WAKさん 倉敷の人	1コインALL 走れ!東急電車!
戦国エース (アイーン!)	1,365,300	WAKさん 倉敷の人	1コインALL 玉川高島屋行った
ナイトストライカー (Rゾーン·連付)	38,411,670	ジョナサン岡山方面出店希望	1コインALL WX2残SX9
バラデューク	224,800	ビビットセガ津山店の店長㊟	1コインALL 優勝カップ

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2 ☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダダンダーン	2,059,200	ぜ○じ師匠いわく二百万は不可能MAK	ALL 小鉄使用
ダダンダーン	1,080,500	シャワーR	ALL 連付 アン使用
バツグン (タイプA)	19,933,250	M.N	ALL 連付
バツグン (タイプB)	22,244,890	パンダダパンダダパパンダパンダ	ALL 連付
F.H.ダイナマイト (ザジィ)	970,400	くそつま乱子	ALL 連付
ダンジョン&ドラゴンズ	1,122,476	GDF	ALL ファイター使用
フライングパワーディスク	6人目	TEN	1コイン
スーパーストII (ケン)	1,850,300	IAC-たろ-	ALL
コズモギャングザパズル	9,999,999	金曜日の雨の日は要注意きゃっ★大島	
★龍虎の拳2 (ユリ·サカザキ)	2,544,360	愛の天罰落とさせていただきますMDK	ALL 連付 P×18 41本

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (カルノフ)	1,036,100	バルーンすほー	うしALL
F.H.ダイナマイト (サジイ)	740,150	はなびー	ALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	670,450	晶	ALL
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	711,950	晶	12人目
スーパーストII (サガット)	1,651,500	サガ夫 ALL	
スーパーストII (ベガ)	1,549,900	ACE	ALL
龍虎の拳2 (テムジン)	1,424,740	GOM	ALL
龍虎の拳2 (タクマ·サガザキ)	1,234,590	ざいさと	ALL
餓狼伝説スペシャル (ビッグ·ベア)	2,143,600	うと	ALL
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,208,800	すほー	ALL

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
F.H.ダイナマイト (カルノフ)	1,036,100	バルーンすほー	うしALL
F.H.ダイナマイト (ザジイ)	740,150	はなびー	ALL
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	670,450	晶	ALL
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	711,950	晶	12人目
スーパーストII (サガット)	1,651,500	さが夫	ALL
スーパーストII (ベガ)	1,549,900	ACE	ALL
龍虎の拳2 (テムジン)	1,425,740	GOM	ALL
龍虎の拳2 (タクマ·サカザキ)	1,234,590	どいさと	ALL
餓狼伝説スペシャル (ビッグ·ベア)	2,143,600	うと	ALL
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,208,800	すほー	ALL

遊ING ジャンプ　山口
山口県下松市元町西1224 ☎0833-41-3235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (ケン)	1,341,700	TSU	ALL
スーパーストIIX (リュウ)	887,000	ZUE	ALL
スーパーストIIX (ケン)	1,717,600	TSU	ALL
龍虎の拳2 (キング)	2,004,830	DPS	ALL
P.H.ダイナマイト (ジャン)	627,800	AAA	ALL
雷電II	4,065,930	P-KC	2-5
魔法大作戦 (ミヤモト)	2,096,650	NR 倫恵命	2-4 ゴールデンハンマー
天地を喰らうII (趙雲)	2,767,000	UFO	
天地を喰らうII (張飛)	2,553,400	UFO	
ぐっすんおよよ	1,490,350	AT	

プレイシティキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4 細谷ビル1F ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (タクマ·サカザキ)	1,222,351	岡山の天才	1コインALL
龍虎の拳2 (キング)	932,420	大王イカ丸	1コインALL
龍虎の拳2 (ジョン·クローリー)	848,640	岡本Q太郎	1コインALL
スーパーストII (ダルシム)	1,305,400	ティグレバイソン	1コインALL
スーパーストII (春麗)	1,025,100	鳳翔るい	1コインALL
餓狼伝説スペシャル (ダック·キング)	1,897,500	D.D.T	1コインALL
餓狼伝説スペシャル (アンディ·ボガード)	1,837,100	くまプー	1コインALL
餓狼伝説スペシャル (ギース·ハワード)	1,460,900	テツワンアテミ	1コインALL
餓狼伝説スペシャル(ビリー·カーン)	1,356,700	くまプーJr.	1コインALL
ティンクルビット	904,050	野望の人 幻水明	GAME18

タイトーイン高松店　香川
香川県高松市常磐町1-9-1 ☎0878-34-6392

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (リュウ)	958,400	KMP-RUN ラスボスに1敗1	ALL P×4
F.H.ダイナマイト (カルノフ)	707,000	TSY	ALL P×4
龍虎の拳2 (リュウ·サカザキ)	851,695	M.M	ALL P×7
龍虎の拳2 (タクマ·サカザキ)	826,062	M.M	ALL P×9
龍虎の拳2 (ジョン·クローリー)	688,100	M.M	ALL P×5
ライトブリンカー (アッシュ)	3,571,490	北海道で雪おろしラッキーマリ	IC ラストボス
餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	1,909,700	KMP-RUN 次はワーヒーJET	ALL P×22
餓狼伝説スペシャル (不知火 舞)	1,886,400	KEN	ALL P×24 クラウザーおち
リッジレーサー (タイムトライアル)	3'52"960	GTR	MT SDタイプ おつかれさま
★スーパーチェイス	5,645,960	HAP 限界は570万?	ALL 1ミス

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ	2,506,800	HOC-JOJO	ALL 連付
★マジカルエラーをさがせ	8,575	FAD-PIA-JAN	ALL 98%
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	1,064,900	仗◇助	ALL P×11
F.H.ダイナマイト (マーストリウス)	933,350	PETHER HEAD あーべ	ALL P×3
龍虎の拳2 (キング)	2,783,300	N.N	ALL
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	2,600,210	HOC-IDA	ALL P×21 D×5
龍虎の拳2 (タクマ·サカザキ)	2,544,981	★-暗黒龍	ALL Ⓟ D×4
龍虎の拳2 (如月影二)	2,542,060	HOC-JOJO	ALL Ⓟ D×6
龍虎の拳2 (ロバート·ガルシア)	2,058,820	仗助	ALL P×22 D×5
龍虎の拳2 (リョウ·サカザキ)	1,957,620	★-紫龍	ALL P×22 D×1

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知県高知県曙町1-8-25 寿ビル1F西 ☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳2 (タクマ)	1,775,440	結社の人。	ALL
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,716,720	ネコタマー WENDER-G	ALL P×18 37R
龍虎の拳2 (リョウ)	1,712,960	WENDER	ALL P×16 修業失敗×1
龍虎の拳2 (如月影二)	1,545,930	ネコタマー WENRER-G	ALL P×11 R×37
龍虎の拳2 (キング)	854,743	だれかさんの愛のおかげです。NAL夫	ALL 乱舞×3 愛の炎のコマ使用

ゲームインプラザオリンピア　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7 ☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネビュラスレイ 連なし	1,120,610	N.E	IC ボス
餓狼伝説スペシャル	2,303,600	栖山拓夫	ICALL
龍虎の拳2 連なし	718,992	まともに稼げん	ICALL ユリ
龍虎の拳2 連なし	1,194,540	JOE.VC	ICALL リョウ
龍虎の拳2 連なし	1,406,350	ウエP―	ICALL (如月)
ソルダム ノーマル 連なし	6,835,480	ABE	ICレベル526 ライン152
ソルダム セキーロ 連なし	1,810,590	ABE	ICレベル220 ライン52
スラムダンク 連なし	198	SAM	ICALL
F.H.ダイナマイト 連なし	720,750	FA	ICALL
スーパーストIIX 連なし	933,618	ドン	ICALL キャミー

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライトブリンガー (ヴォルド)	5,325,870	G.M.C.R-I	ALL
ライトブリンガー (アッシュ)	5,065,460	G.M.C.R-I	ALL
ライトブリンガー (グレン)	4,836,620	G.M.C.R-I	ALL
ライトブリンガー (システィ)	4,023,960	We Love 80S G.M.C.ぱんだ	ラストボス
レイフォース	7,099,900	G.M.C.R-I	ALL 連付
ネビュラスレイ	2,134,570	We Love 80S ROBOCOP	ALL 連付
ボルフィンググレイン2	-19	㊔さる君	ALL パワー 初級→初級
★ファイアーバレル	11,393,600	We Love 80S ROBOCOP	ALL 連付 2P側
★ベストバウトボクシング	1,309,900	G.M.C.ぱんだ	ALL 連付 ホセ使用
スーパーバレー'94	28,050	こんなのやるか	ALL 女子 3分ver.

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (リュウ)	1,278,900	㋖	ALL 連なし
スーパーストIIX (ガイル)	1,586,400	なかじ	ALL 連付
スーパーストIIX (ダルシム)	1,503,900	WGFC-J.O	ALL 連付
スーパーストIIX (フェイロン)	771,800	TAX	ALL 連付
スーパーストIIX (ケン)	1,920,500	CYCLONE-HURRICANE	ALL 連付
スーパーストIIX (デージェー)	1,208,000	WGFC-非常口	ALL 連付
魔法大作戦 (ボーンナム)	2,885,040	WGFC-DUE	2-6 連付
★スーパーストII (ダルシム)	1,933,200	WGFC-MLK	ALL 連付 P×23 爪×3
バーチャファイター	2'18"54	M.K	ALL ジャッキー使用
ダンジョンズ&ドラゴン	540,845	FBI	ALL

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デイトナ USA 初級(T.A)	2'20"81	先導失敗J氏ごめん帰れたかな?ROC	マニュアル使用
デイトナ USA 中級(T.A)	3'08"64	5日目で金尽きた EST	マニュアル使用
スーパーストIIX (ブランカ)	2,199,200	稼げるスタート2種類だけ。EST	ALL 連 D×1
スーパーストIIX (春麗)	1,418,300	またおやじだった。	ALL 連 爪×1
スーパーストIIX (ケン)	1,466,000	8号店 読おやじ	ALL 連 P×5
スーパーストIIX (サガット)	1,332,500	ぜんぜんだめ NAM	ALL 連
ネビュラスレイ	2,443,810	WeLove80S-ROBOCOP	ALL 連付
★戦闘エース (こより)	1,912,300	こよりちゃん さよおなら EST	ALL1万×12雷·風連列車×1
F.H.ダイナマイト (クラウン)	1,047,700	原稿地獄、徹夜明けビックママ剣匠	ALL 連P×22 RD.27
クレヨンしんちゃん オラと遊ぼ	2,025,000	ルイーダをしばし離れん夢の為 KID	ALL 連付

ゲーム·スポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 ☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャ·ファイター	3'46"68	ランボー者	パイ ALL
マッスルボダーデュオ	215,300	中級だよ～ん!	コルト·アストロ
餓狼スペシャル	1,123,100	グレート·師匠	テリー
餓狼スペシャル	1,123,100	ユーちゃん	じじい
クイズぱにくるふぁんたじー	498,950	BAD	野田ゼミ
ぷよぷよ	1,046,018	ぷくぷく	ALL
アウトランナーズ	3'14"58	ぬるま湯	スイス
スラムダック	206	K·D·D	クリーブランド
雷電II	1,345,800	ライデンおじさん	長大4年
上海III	99,500	ウーロン茶太郎	クリアーだゾ!

ゲーム キャロット 住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6 ☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プレミア サッカー	36,400	辻 大輔	3面
F.H.ダイナマイト	127,250	中西 伸夫	3人目
スーパーストIIX	689,000	大塚 誠	10人目
餓狼伝説スペシャル	213,300	六倉 真一	10人目
バツグン	3,343,710	大塚 誠	ALL
スーパーストIIX	620,000	鈴木 祐輔	ALL
スーパーストIIX	1,031,400	中川 大輔	12人目
F.H.ダイナマイト	117,300	安楽 弘輔	4人目
F.H.ダイナマイト	192,750	東 陽平	4人目
スーパーストIIX	429,000	平野 晋二	3人目

ゲーム·スポット·ターボ　長崎
長崎県長崎市大橋町 ☎0958-46-8221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
豪血寺一族	986,000	オランダお種	ババア
餓狼スペシャル	1,061,400	ふくおか県太郎	テリーホガード
龍虎の拳2	23人抜	ビッチング樋口	キング
カブコーンボーリング	224	アイスクリームちょうだい。	長大2年医学部
ソニックウイングス	1,088,900	野田ゼミ男	やっとわたしも大学生だ!
D&D	518,512	Jーバード	ファイター
ぷよぷよ	1,054,189	ダイエットゴーゴー	予備校生
ワールドヒーローズ2	392,600	ロミ山田くん	
豪血寺一族	966,800	くまのプーさん	キース
ニューマンアスレチックス	65m55	小野田商店	ALL ナイアガラジャンプ

神宮前カャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電II (1P側)	5,689,540	MGF-N.Y	2周目8面
龍虎の拳2 (キング)	925,906	MGF-Y·I	ALL
ティンクルビット	2,079,050	いくじなしA.D.がてがけてほしいKB	47-1
F.H.ダイナマイト (ヨンミー)	321,050	ラスカル先生	8人目 ラブリーワンワン
F.H.ダイナマイト (リョウコ)	507,500	男と女はパピプペポ	?
F.H.ダイナマイト (ミゾグチ)	762,550	牧 史郎	ALL

タイトーIN608トロン　沖縄
沖縄県那覇市安里2-4-2 ☎098-862-9931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーストIIX (サガット)	613,400	AGO	ALL
龍虎の拳2 (Mr.ビッグ)	1,323,310	K·K	12面
龍虎の拳2 (テムジン)	425,621	AGO	???
ライトブリンガ	募·集·中		

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
MVS-25	298,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
MVS-1F	98,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ネオジオMV-1	75,000円	'90年		有	有	大	レクトロン
サスケVSコマンダー	65,000円	'80年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ワールドヒーロー2 JET	58,000円			無	無		ソフトランド 秀和
ラッソ	55,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
龍虎の拳2	48,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
餓狼伝説SP	38,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ビューポイント	28,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サムライスピリッツ	28,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ミラクルアドベンチャー	28,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
得点王	18,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ラストリゾート	10,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
アンドロデュノス	10,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ニンジャコマンドー	10,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ゴーストパイロット	8,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
バカトノ様	8,000円		マージャン	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ベースボール2	8,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
戦国伝承2	8,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ワールドヒーローズ2	8,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ASO II	7,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クロスソード	7,000円		ACRPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サッカーブロール	7,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クイズ大捜査	6,000円		クイズ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
8マン	6,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
スラッシュラリー	6,000円		RC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
フットボールフレンジー	6,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
キングオブモンスターズ2	6,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
餓狼伝説2	6,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ナム1975	5,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
トランプゴルフ	5,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
麻雀狂列伝	5,000円		マージャン	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
マジシャンロード	5,000円		ACG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ライディングヒーロー	5,000円		RS	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ニンジャコンバット	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サイバーリップ	5,000円		STG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
リーグボーリング	5,000円		ボーリング	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
スーパースパイ	5,000円		3D-AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ジョイジョイキッド	5,000円		PZ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
みなさまのおかげ	5,000円		マージャン	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
戦国伝承	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
キングオブモンスターズ	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ラギ	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
バーニングファイト	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ロボアーミー	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ミューティションネーション	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クイズネオジオ	5,000円		クイズ	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
龍虎の拳	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ワールドヒーローズ	5,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ファイヤースープレックス	5,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
あしたのジョー	5,000円			有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ベースボールプロ	3,000円		SPG	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
餓狼伝説	3,000円		AC	有	無	業務用ネオジオ	マガジンガレージ
龍虎の拳	2,000円			有	有	MVS版	ドリーム TOO
餓狼伝説	2,000円			有	有	MVS版	ドリーム TOO

UPL

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
アークエリア	45,000円	'88年	シューティング	無	有		カナヤ商会

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイアーバレル	70,000円	'94年	シューティング	有	有		(有)テクナート
海底大戦争	45,000円	'93年	シューティング	有	有		(有)テクナート
アンダーカバーコップ	42,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
パーフェクトソルジャー	40,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
海底大戦争	38,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ロードランナー 1〜4	各25,000円	'84年	コミカル	有	有		レクトロン
スパルタンX	18,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン

アテナ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
アテナのハテナ?	8,000円			有	有		ドリーム TOO

アトラス

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
豪血寺一族	50,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
オーマイガァー!	13,000円	'93年	パズル	有	有		(株)メッセサンオー
オーマイガ!	12,000円			有	有		ドリーム TOO
ブレイゾン	8,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート

アネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
富士山バスター	15,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート

エクセレントシステム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
グランドクロス	20,000円			有	有	新品	ドリーム TOO

カネコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
フライボーイ	48,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ロストワールド	190,000円		シューティング	有	有	パネル付	ユニオン2★プロトワン
スーパーストリートファイターIIX	168,000円	'94年	格闘	有	有	新古品	ユニオン2★プロトワン
スーパーストリートファイターIIX	168,000円			無	無		ソフトランド 秀和
スーパーストリートファイターIIX	150,000円	'94年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストライダー飛竜	115,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストライダー飛竜	98,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
スーパーストリートファイターII	98,000円	'93年	格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
大魔界村	98,000円		アクション	有	有	海外版	ユニオン2★プロトワン
ダンジョンズ&ドラゴンズ	80,000円	'94年	アクション	有	有		(有)テクナート
スーパーストリートファイターII	75,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
大魔界村	70,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
天地を喰らうII	50,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストリートファイター	35,000円		格闘	有	有	テーブルタイプ	ユニオン2★プロトワン
キングオブドラゴン	33,000円			有	有		ユニオン2★プロトワン
ブラックドラゴン	28,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ザ・キングオブ・ドラゴンズ	27,000円	'91年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
闘いの挽歌	24,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ファイナルファイト	22,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
カプコンワールド2	22,000円		クイズ	有	有		ユニオン2★プロトワン
ファイナルファイト	18,000円	'89年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
ストリートファイターII	10,000円			無	無		ソフトランド 秀和
ストリートファイターII	5,000円			無	有	インスト1枚のみ	ドリーム TOO

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
極上パロディウス	198,000円	'94年	シューティング	有	有		(有)テクナート
極上パロディウス	148,000円			無	無		ソフトランド 秀和
ダダンダーン	80,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
メタモルフィックフォース	58,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ツタンカーム	45,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

ブーヤン	40,000円	'82年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
エイリアンズ	40,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガイアポリス	35,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ロックンロープ	30,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーシャルチャンピオン	29,000円	'93年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
グラディウス	25,000円	'85年	シューティング	有	有		レクトロン
ゼクセクス	25,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
イー・アル・カンフー	22,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
フロッガー	18,000円	'81年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
パロディウスだ!	15,000円	'90年	シューティング	有	有		システムIII
出たな!ツインビー	13,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン

サンリツ

バンバンカー	35,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会

ジャレコ

カメレオン	60,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ぶたさん	52,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
シティコネクション	30,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
銀河任侠伝	25,000円	'88年	アクション	有	有		(有)テクナート

セイブ開発

雷電II	98,000円	'94年	シューティング	有	有		(有)テクナート

セガ

バーチャーファイター	65,000円			無	無		ソフトランド 秀和
ソニックザヘッジホッグ	63,000円		アクション	有	有	新品基板・パネル付	ユニオン2★プロトワン
フューチュースパイ	55,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソニックザヘッジボーグ	50,000円	'93年	アクション	有	有	パネル付	(有)テクナート
ダークエッジ	48,000円		格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
バーニングライバル	48,000円		格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ごんべえのアイムソーリー	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スタージャッカー	45,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ザクソン	45,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アラビアンファイト	45,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ダークエッジ	45,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
バーニングライバル	45,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
スパイダーマン	35,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
コラムス	28,000円	'90年	パズル	有	有		(株)メッセサンオー
モンスターランド	25,000円	'87年	コミカル	有	有		レクトロン
ペンゴ	15,000円	'82年	アクション	無	有	海外版	システムIII
獣王記	10,000円	'89年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
モンスターレア	10,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
クイズめくるめくストーリー	5,000円	'93年	クイズ	有	有	P.C.B.	システムIII

タイトー

レイフォース	98,000円	'94年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ルンバランバ	85,000円	'84年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
サイバリオン	65,000円	'89年	アクション,シューティング	有	有	パネル付	カナヤ商会
メタルブラック	58,000円		シューティング	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
ハットトリックヒーロー	50,000円		サッカー	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
ダイノレックス	40,000円		格闘	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
龍神	35,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
バブルボブル	35,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
黄金の城	35,000円	'87年	アクション	有	有		(有)テクナート
デッドコネクション	33,000円	'92年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
フェニックス	30,000円	'80年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
レイメイズ	30,000円	'88年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
麻雀クエスト	30,000円		麻雀	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
ボートマン	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
F-IIマザー	25,000円	'89年		有	有	ソフト付	レクトロン
ルナーク	23,000円		アクション	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
ゆうゆのクイズでGo!Go!	23,000円		クイズ	有	有	F2SYS込	ユニオン2★プロトワン
ザ・運動会	20,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
アラビアンマジック	20,000円	'92年		有	有		システムIII
クイズ地球防衛軍	18,000円	'92年	クイズ	有	有	P.C.B.	システムIII
シコーマイザーロボ	15,000円			無	無		ソフトランド 秀和
TATSUJIN	8,000円	'85年	シューティング	有	有		システムIII
プレビリアン	2,000円			無	有	パネルナシ	ドリーム TOO

テクノスジャパン

シャドーフォース	19,800円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
WWFレッスルフェスト	9,800円	'91年	プロレス	有	有		(有)テクナート
WWFスーパースターズ	5,000円	'90年	プロレス	有	有		(有)テクナート

テクモ

ワールドカップ94	178,000円	'94年	サッカー	有	有		(有)テクナート
ワールドカップ94	98,000円			無	無		ソフトランド 秀和
スターフォース	25,000円	'84年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ファイナルスターフォース	23,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
忍者龍剣伝	12,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン

データイースト

ザビガ	55,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エドワードランディー	50,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガンボール	50,000円	'92年	アクション	有	有		システムIII
エドワードランディ	45,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
トリオ ザ パンチ	35,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
トリオ・ザ・パンチ	35,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
チェルノブ	30,000円	'88年	アクション,シューティング	有	有		カナヤ商会
ファイターズヒストリー	15,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ファイターズヒストリー	15,000円			無	無		ソフトランド 秀和

ナムコ

ワンダーモモ	180,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
トイポップ	180,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ネビュラスレイ	168,000円	'94年	シューティング	有	有		(有)テクナート
イシターの復活	150,000円	'86年	アクション	有	有		(有)テクナート
リブルラブル	88,000円	'82年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
アサルトプラス	87,000円	'88年	シューティング	有	有	P付	レクトロン
メトロクロス	85,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
パックランド	75,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
モトス	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドルアーガの塔	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドラゴンバスター	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドラゴンバスター	68,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
パックマン	65,000円	'80年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
リブルラブル	65,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
パックランド	65,000円	'84年	アクション	有	有		(有)テクナート
ドラゴンバスター	65,000円	'85年	アクション	有	有		(有)テクナート
バラデューク	60,000円	'84年	アクション	有	有		(有)テクナート
ティンクルピット	58,000円			無	無		ソフトランド 秀和
スーパーゼビウス	50,000円	'83年	シューティング	有	有		レクトロン
メトロクロス	50,000円	'80年	アクション	有	有		(有)テクナート
バラデューク	48,000円	'85年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	48,000円	'84年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
マーベルランド	48,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ニューマンアスレチック	48,000円		スポーツ	有	有		ユニオン2★プロトワン
ボスコニマン	45,000円	'83年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グレートスラッガー	43,000円		野球	有	有		ユニオン2★プロトワン
ニューマンアスレッチック	40,000円	'93年	スポーツ	有	有		(有)テクナート
球界道中記	35,000円	'90年	スポーツ	有	有	P.C.B.	システムIII
スーパーワールドスタジアム	35,000円	'91年	スポーツ	有	有		システムIII
パックマニア	35,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ギャプラス	28,000円	'84年	シューティング	有	有		レクトロン
マッピー	28,000円	'83年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
スプラッターハウス	28,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ギャプラス	25,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ギャラクシアン	24,000円	'81年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
パックマン	20,000円	'80年	コミカル	有	有		レクトロン
コズモギャングザパズル	10,000円	'92年	パズル	有	有	海外版	システムIII
ファイナルラップ3	7,000円			無	有	パネルナシ	ドリーム TOO

バンプレス

ドラゴンボールZ	98,000円			無	無		ソフトランド 秀和
マクロスII	32,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ゴジラ	30,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
マクロスII	25,000円	'93年	シューティング	有	有		(有)テクナート
マクロス	18,000円		シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
機動戦士ガンダム	18,000円		格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
仮面ライダーバトルレーサー	14,800円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート

バンプレスト

ウルトラマン倶楽部	15,000円		アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン

ビスコ

アースジョーカー	15,000円	'92年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー

日本物産

いたずら天使	65,000円	'84年	アクション,シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
花のももこ組	10,000円		麻雀	有	有		ユニオン2★プロトワン
麻雀刺客	10,000円		麻雀	有	有		ユニオン2★プロトワン
トリプルウォーズ	10,000円		麻雀	有	有		ユニオン2★プロトワン
トリプルウォーズ2	10,000円		麻雀	有	有		ユニオン2★プロトワン

■ドリーム TOCO 〒330 埼玉県大宮市土手町3-203 ☎048-649-7650
■(株)メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■システムIII 〒451 愛知県名古屋市西区枇杷島4-26-8-102 ☎052-523-4432
■マガジンガレージ 〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98 ☎0587-92-0808
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28番10号 ☎06-395-0272
■ユニオン2★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■ソフトランド 秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 三輪ビル3F ☎06-649-7177
■(有)テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■レクトロン 〒578 東大阪市西鴻池町1丁目14-13 ☎06-747-2028

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Macintosh LC520、20MB/HD160/CD	189,000円	有	有	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
セントリス610 230	185,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ 仙台店
Macintosh LC520	145,000円	有	無	有	有	4	8MBのRAM 160MBのHDD	㈱SRGスタンバイ 1号店
Macintosh II CX	79,800円	有	無	無	有	4	SMBのRAM 13インチモニター付 40MBのHDD キーボード付	㈱SRGスタンバイ 1号店
Macintosh II CX	74,800円	有	無	有	有	4	当社6ケ月保証 RAM8M	㈱OAシステムプラザ 仙台店
Macintoshカラークシック4/80	60,000円	有	無	有	有	3	ソフト 3本付	㈱マイコンランド 長野店
MacintoshLC II 4/40	50,000円	有	無	有	有	3		㈱マイコンランド 長野店
Mac クラシック2	39,800円	有	有	有	無	3	システム×4＋マウス以外	㈱アイ・ツー大阪店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486NASC2	269,800円	有	有	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-486note AS-X2	198,000円	有	有	有	有	5	新品限定1台	㈱アイ・ツー大阪店
PC486NASX2	194,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486HG2	168,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-486NAS2	147,000円	有	有	有	有	5	新品	オガムムセン
PC-486SR2	133,000円	有	有	有	有	5	新品	オガムムセン
PC-386NAR2	122,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486GR5	119,800円	無	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-486SE2	105,000円	有	有	有	有	5	新品	オガムムセン
PC-486GR	99,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
PC-486P2	98,000円	有	有	有	有	5	4MB-RAM増設	㈲アイザワ時計店
PC-386GS5	94,800円	有	無	無	有	5	PK-486 バージョンアップ済	MEDIA旭川
PC-486SE2	94,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-486GF5	88,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-386V	80,000円	有	有	有	有	4		㈱マイコンランド 長野店
PC-386LS-STD	69,800円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-386NW2	69,800円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-286VJ-5	60,000円	有	有	有	有	5		㈱ラビット
PC-286-VG	50,000円	有	有	有	有	5		㈱ラビット
PC286LP-STD	49,800円	有	有	有	有	5	ラップトップ、プリンタ内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-286BOOK	39,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-286VE	39,800円	無	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-286V-STD	35,000円	有	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-286L	28,000円	無	無	無	無	3	シップトップ	㈲アイザワ時計店

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
550BJ YLS	279,800円	有	有	有	有	5	ロータスウインドウスオフィス付	㈱アイ・ツー大阪店

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC9821Ne	328,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C120	256,000円	無	有	無	有	3	本体、ACバッテリのみ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NX/C	240,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	229,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801NX/C	229,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801T/F71	229,800円	有	有	無	有	4	カラーラップトップ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/M7W	228,000円	有	有	有	有	5	i486DX-33MHZ	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NL/R120A	215,000円	有	有	有	有	5	開封品	スポット・タニガキ
PC-9801Ce/S2	208,000円	有	有	有	有	5	㊗6・11・30まで RAM8MB付	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801AS/M2	198,000円	有	無	有	有	5	1年間保証付	遊基パソコン館
PC-9801T/F5	194,800円	無	無	無	有	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801T/F5	189,800円	無	無	無	無	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9821BS/U7W	188,000円	有	有	有	有	5	1年間保証付	遊基パソコン館
PC-H98/100	188,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801BA/U2	185,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801NA	185,000円	有	有	有	有	4	展示品200MB HDD（中古）付	オガムムセン
PC-9821AS/U2	180,000円	有	有	有	有	5		㈱ラビット
PC-9821CE/S1	178,000円	有	有	有	有	5	新品、CD-ROM、PCM音源	㈱システムエース
PC-9801NA	149,800円	有	有	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC 9821modelS2	148,000円	有	無	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/R	148,000円	有	有	有	有	5	新品、486SX-16	㈱システムエース
PC-9801FA/5	135,000円	有	有	有	有	4	HDD内蔵モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/L	128,000円	無	無	有	有	3	80MB HDD内蔵 30日間保障付	㈱システムエース
PC-9801NST40	128,000円	有	有	無	有	4	HDD内蔵モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	125,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801FA2	122,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	120,000円	有	無	無	有	4	120MB HDD 6MB RAM 付	オガムムセン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801NA	114,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801NS/T	114,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801BX2/U2	109,800円	有	有	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9801BX2/U2	109,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801NST	109,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PCH98/8-002	109,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	108,000円	有	有	有	有	5	(保)期限切れ	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801BX/U2	105,000円	有	無	有	有	5	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801BX/U2	99,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801DA/U2	98,500円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801DA2	98,000円	無	無	無	無	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9801NS/T	98,000円	無	無	無	有	4	6ケ月保証付	遊基パソコン館
PC-9858002	98,000円	有	無	有	有	4	ODP付 メモリー8M付	フレックス四日市
PC-9801BX102	95,800円	有	有	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801DA2	84,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801RA21	79,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801US	78,000円	有	無	有	有	4	メモリー2M付	フレックス四日市
PC-H98 model 60	78,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証 CRTケーブル付	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PCH98/70-002	78,000円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA5	75,000円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801RA2	74,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801EX2	70,000円	有	無	無	有	3	14カラーCRT付	オガムムセン
PC-9801FX/U2	69,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801LS2	69,800円	無	無	無	無	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9801DX/U2	60,000円	有	無	無	有	4	2MB RAM付	オガムムセン
PC98XL²	58,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	55,000円	有	無	無	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801N	50,000円	無	無	無	無	3	2MB-RAMカード付	㈲アイザワ時計店
PC-9801LV21	49,800円	有	無	有	有	5		MEDIA旭川
PC-9801LX4	49,800円	有	無	無	有	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9801RX2	49,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PC-9801RX21	49,000円	有	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-9801RX21	48,000円	有	無	無	有	4	6ケ月保証付	遊基パソコン館
PC-9801UX21	48,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801RX21	44,800円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-286VE	39,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX41	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801VX21	38,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801UV11	29,800円	有	無	無	無	2	キーボード以外	㈱アイ・ツー大阪店
PC-9801VM21	29,800円	有	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801VX21	29,800円	有	無	無	無	3	スタンバイ保証1ケ月	㈱SRGスタンバイ 1号店
PC-9801VX21	29,800円	無	無	無	無	3		コレクション
PC-9801/VM2	25,000円	無	無	有	有	2	3ケ月保証付	遊基パソコン館
PC-9801VM2	19,800円	無	無	無	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801VM21	19,800円	無	無	無	無	3		コレクション
PC-8801	15,000円	無	無	無	無	3	PC80S31フロッピー付	㈲アイザワ時計店
PC-98LT	4,980円	無	無	無	無	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68030-BK	239,800円	有	無	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
X68030	198,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
X68000XVI	129,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
X68000XVI	129,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000XVI	128,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000セット	128,000円	有	無	有	有	3	カラーディスプレイテレビとセット	MEDIA旭川
X6800Super	99,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
X6800EXPERT II	75,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
CZ-612-BK	74,800円	有	無	有	有	4	HD40MB	㈱アイ・ツー大阪店
CZ-652C-BK	69,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
X68000EXPERT	69,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
X68000ACE-HD	63,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
X6800EXPERT	61,800円	有	無	無	有	3		MEDIA旭川
X68000PRO	59,800円	無	無	無	有	4	X68Kプロ	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000PRO II	49,800円	無	無	無	無			㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
MZ-2861	25,000円	無	無	無	無	4	PC9801エシュレーター付	㈲アイザワ時計店

ソニー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HB-F1XDJ	17,800円	有	無	無	無	3	ケーブルなし	コレクション

三洋電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PHC-70FD2	29,800円	有	無	有	無	3	付属ディスクなし	コレクション
PHC-35J	8,500円	有	無	有	無	3	MS×2(ディスクなし)	コレクション

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FSA1ST	44,800円	有	有	無	有	4	MSXターボR	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J3100EZ486	132,800円	有	有	有	有	5	一太郎、ロータス入	ユニオンコンピューターネットワーク
J3100SS-001	38,000円	有	無	有	有	3	当社6ケ月保証	㈱OAシステムプラザ 仙台店
J3100SS001	25,000円	有	無	有	有	2	初代ダイナブック	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNS II MX34WA	348,000円	有	有	有	有	5	新同品	㈱アイ・ツー大阪店
FM-TOWNS II MX20	299,800円	有	無	無	有	5	FMT-DP8311付 東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
FM TOWNS II MF17FA	248,000円	有	有	有	有	5	フレッシュ新同品	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS2MA2A	190,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS HR20	178,000円	有	有	有	有	5	新同品、ディアウプレイ、キーボード付	㈱システムエース
FM TOWNS2ME2A	129,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS HR20+HD240	125,800円	有	有	有	有	5	HD240MB付(保)期限切	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS HR20	99,800円	有	有	有	有	5	他1台有	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS UX20	99,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
FM-TOWNS II UX20	99,800円	有	有	有	有	5	展示品	MEDIA旭川
FM TOWNS2HR20	95,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS20F	89,800円	有	有	有	有	5	FMT-KB107付	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNS UX20	88,000円	有	有	有	有	4	キーボード付 3カ月保障付	㈱システムエース
FM TOWNS II UG20	88,000円	有	有	有	有	5	キーボード付	フレックス四日市
FM TOWNS	78,000円	有	無	無	有	3	CRT・キーボード付	㈱コスモス
FM TOWNS2UX20	74,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS CX20	69,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS2CX20	65,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS2CX20	62,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS2CX20	59,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS2CX20	55,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS 2H	51,000円	無	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNS 40H	49,800円	無	無	無	有	3	HDD内蔵モデル	ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS 20F	49,800円	有	無	有	有	4	他1台有	㈱アイ・ツー大阪店
FM TOWNS 2F	39,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS 2F	39,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー大阪店

ディスプレイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5500	49,800円	有	有	有	有	5	新品、マルチスキャンディスプレイ	㈱システムエース
CR-5500	40,000円	無	無	無	無	5	マルチキャンタイプ	㈲アイザワ時計店

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KM152	89,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
PC-KD1521	58,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PXKM151	58,000円	有	有	有	有	4	15マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KH1511	54,800円	有	有	有	有	5	新品	MEDIA旭川
PC-KM151	50,000円	有	有	有	有	5	マルチスキャンディスプレイ 3カ月保障付	㈱システムエース
PC-TV352	44,800円	無	有	無	有	4	TVチューナー付	ユニオンコンピューターネットワーク
PCKD1J21	42,800円	有	有	有	有	4	15	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	40,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PCKD 881	39,800円	有	有	有	有	4	15	ユニオンコンピューターネットワーク
PCKD 882	36,800円	有	有	無	有	4	15	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	35,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD853N	34,800円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
PC-KD853	32,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD854N	32,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD863S	32,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PCKD 853n	30,800円	無	有	無	有	3	14	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV353	30,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KH1511	29,800円	有	有	有	有	4	H08専用 3カ月保障付	㈱システムエース
PC-KD854N	29,000円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PC-KD854	25,000円	無	無	無	無	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-KD854	20,000円	無	無	無	無	3	3ケ月保証付	遊基パソコン館

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-614D-TN	69,800円	無	有	無	有	4	CPU本体とSETにて	㈱アイ・ツー東京店
CZ607D	56,800円	有	有	有	有	4	TVチューナ付	ユニオンコンピューターネットワーク
CZ-600DE	45,000円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
CU-14MD	26,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
CU14FD	26,800円	無	有	無	有	3	14	ユニオンコンピューターネットワーク
CU-14	25,000円	無	無	無	無	4	委託品	㈲アイザワ時計店
CZ-830D	23,800円	無	無	無	無	3	TV付/88・98・X1可/黒	コレクション
CZ-850D	20,000円	無	無	無	有	3	委託品	㈲アイザワ時計店
MZ1D-26	18,000円	無	無	無	無	4	MZ3500、2899対応	㈲アイザワ時計店
CZ-801D	9,800円	無	無	無	無	3	X1用CRT/2000文字/TV付	コレクション

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
エレコム								
HRM-14	34,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
三菱								
HC-39WEX	88,000円	有	無	有	有	4	21″CRT	㈱アイ・ツー東京店
XC1498C II	30,800円	有	有	無	有	4	14	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498C II	27,800円	無	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
三洋電機								
CMT B14U25	30,800円	有	有	無	有	4	14	ユニオンコンピューターネットワーク
CMT-C14H2	26,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
富士通								
FMDPC646	49,800円	有	有	有	有	4	FMR280用、15CRT	㈱日本マイコン流通センター
FMT-DP532	45,800円	無	有	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FMT-DP5351	39,800円	有	有	有	有	5	(保)期限切	㈱アイ・ツー大阪店

フロッピー・ドライブ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCDFDU	18,000円	有	無	有	有	4	PC-386G、S、PRO486用デュアルドライブ	㈱システムエース
NEC								
PC-FD312R	29,000円	有	無	有	有	5	3カ月保証、3.5″2ドライブ	スポット・タニガキ
PC-9801RA-35U	15,000円	無	無	無	有	4	6ケ月保証、40MB内蔵型HD	遊基パソコン館
SHARP								
CZ-502F	9,800円	有	有	有	有	3	返品不可、X1用2Dドライブ	㈱システムエース
ランドコンピュータ								
LDS-5UV	18,000円	有	無	有	有	4		㈱ラビット
LDS-5UV2	9,800円	無	無	無	有	3	UV用5ドライブ 3カ月保障付	㈱システムエース
加賀電子								
TF-501	19,500円	有	無	有	有	5	3カ月保証、5″シングル	スポット・タニガキ
緑電子								
Little F2	18,000円	無	無	無	無	4	3カ月保、3.5″2ドライブ	スポット・タニガキ

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Style Wrifer II	26,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
EPSON								
LP-3000	69,800円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ 仙台店
HG-4000	59,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
VP-2050PC	49,800円	有	有	有	有	5	新品、136桁シリアルプリンタ	㈱システムエース
VP-2000PC	44,800円	有	無	有	有	3	トラクターフィーダ付シートガイドなし	㈱システムエース
AP-700	40,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ラビット
HG-2500(カットシートフィーダー付)	39,800円	有	無	有	有	4	136桁イングジェット	MEDIA旭川
AP-1000PC	38,000円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
AP-700	32,800円	有	有	有	有	4	熱転写、48ピン、カラー	㈱日本マイコン流通センター
AP-300	29,800円	有	有	有	有	5	新品・ケーブル付	オガムムセン
VP2000	29,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-130K	25,000円	無	無	無	無	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
AP-900	19,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
HG-800	19,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
AP-500	18,000円	有	無	無	有	3		㈱ラビット
VP-500PC	18,000円	有	無	無	有	3	80桁シリアルプリンタ 3カ月保障付	㈱システムエース
VP-135EX	17,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
VP800	14,800円	有	有	無	有	3	80桁ドットプリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
RP80FT II K	8,000円	有	無	無	有	3		㈲アイザワ時計店
NEC								
PC-VC101	69,800円	有	無	有	有	4	カラービデオコピー	㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
PC-PR101/T103	64,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
PC-PR1000/4	59,800円	有	有	有	有	5	新同品、A4レーザープリンタ	㈱システムエース
PCPR101/T165A	49,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201H3	48,000円	有	無	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR101/T103	36,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150VH	34,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/T67	27,800円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-PR150N	27,000円	有	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-PR201H	27,000円	有	有	無	無	3	3カ月保証	スポット・タニガキ
PC-PR201H	25,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証付	遊基パソコン館
PC-PR150V	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
PC-PR101TL3	17,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201F	16,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
NM-9900	15,000円	無	無	無	無	2	3カ月保証	スポット・タニガキ
SHARP								
IO-735X	92,800円	有	無	有	有	4	136桁カラーイングジェットプリンター	MEDIA旭川
IO-730	49,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
CZ-8PN1	39,800円	有	有	有	有	3	A4横対応	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC5-BK	35,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PC4-GY	14,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー大阪店
CZ-8PC2	8,900円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-8PP2R	8,800円	有	有	無	有	3	X1用4色プロッタプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC1	7,800円	有	有	無	有	3	X1用プリンター	コレクション
キャノン								
BJC-880J	178,000円	有	有	有	有	5	.	フレックス四日市
BJC-600J	82,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー大阪店
BJ330J	48,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-130A	39,800円	無	有	有	有	2	Mac用BIプリンタ	㈱日本マイコン流通センター
BJ-10Vセレクト	29,800円	有	有	有	有	5	色白	㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
BJ-10V	29,000円	有	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
BJ-10Vカスタム	24,800円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー大阪店
スター精密								
LA-6S	69,800円	有	有	有	有	4	展示処分品	㈱OAシステムプラザ 仙台店
JT-48CL	34,800円	有	有	有	有	4	98ノート用ケーブル付	㈱日本マイコン流通センター
CR-3410CL	33,800円	無	無	無	有	3	カラープリンタ、ドットインパクト	㈱日本マイコン流通センター
G-10XPJ	9,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド
ブラザー								
M-1024 II P/X	25,000円	無	無	無	有	4	3カ月保証	スポット・タニガキ
ローランドDG								
RP-11PG	34,800円	有	有	有	有	3	A4プロッタ	㈱日本マイコン流通センター
横河HP								
HP-DJ505J	44,800円	有	有	有	有	4	カラーキット付	㈱日本マイコン流通センター
DESK JET 505J	38,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
NP-500	19,800円	無	有	無	有	3	PC98シリーズ用	㈱日本マイコン流通センター
松下電器								
FSPC1	38,000円	有	有	有	有	4	MSX用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
富士通								
FP-160FX	43,800円	有	有	有	有	5	(保)期限切	㈱アイ・ツー大阪店
PF-150FX	28,000円	有	有	有	有	5	新製品ケーブル別	㈱ラビット
FMPR-204	18,000円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FMPR-353A	18,000円	無	有	無	有	4	FM-TOWNS用プリンタケーブル付	㈱システムエース

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-5UH	119,800円	有	有	有	有	5	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
PWP-7SD	108,000円	有	有	有	有	5	展示品	MEDIA旭川
PWP5SV	84,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
SHARP								
WD-A770	109,800円	有	無	有	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
WD-A750	98,000円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
X68000EXPERT-HD	79,800円	有	無	無	無	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ 1号店
WD-A751	74,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
カシオ								
HW-9800VXZ	89,800円	無	無	無	無	3	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店
キャノン								
NAVISP	59,800円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ 湘南台店
α-30	44,800円	有	有	無	有	3	デスクトップワープロ	ユニオンコンピューターネットワーク
キャノワードα5スーパー	19,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店

松下

FW-K103	34,800円	有	有	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

松下電器

FW-U1J85	74,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

JW98UP II	88,000円	有	有	無	有	3	ロータス123内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
JWO5H	69,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

OASYS30LX601J	108,000円	有	有	有	有	5		㈱日本マイコン流通センター
OASYS30-AX301	99,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
OASYS301LX651	88,000円	有	有	有	有	4	JISキーボード	ユニオンコンピューターネットワーク
OASYS30AF III -S	59,800円	有	無	無	有	4	東京海上動産保険1年付	㈱SRGスタンバイ・ラジカン店

その他

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-6000	68,000円	有	無	無	無	3	ロラースキャナー 3カ月保障付	㈱システムエース
PCNTHD200	39,800円	有	有	有	有	5	エプソンノート用HDD、200MB	㈱日本マイコン流通センター
GT30VGPIB	10,800円	有	有	有	有	4	GT3000用GP-IB用ボード	㈱日本マイコン流通センター
PCIC128	9,800円	有	有	有	有	5	ICカード、128KB	㈱日本マイコン流通センター
GT40SPIF	6,800円	有	有	無	有	4	GT6000他用パラレル用ボード	㈱日本マイコン流通センター
PCNFMC	6,800円	有	有	有	有	5	モデムカード、新品限定	㈱日本マイコン流通センター
PC286LMC	5,800円	有	無	有	有	3	PC-286レスロット用006PSモデム	㈱システムエース
PCNFMC	5,800円	有	有	有	有	4	モデムカード	㈱日本マイコン流通センター
VP1700CSFA	3,000円	有	有	有	有	5	シートフィーダ	㈱日本マイコン流通センター
PWP-510	1,000円	有	有	有	有	5	ワードバンク用ICカード	㈱日本マイコン流通センター

ICM

CD500E	16,800円	有	有	有	有	5	標準速CDROM	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-98D0	38,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-HK100R2	36,800円	有	有	有	有	4	SCSI 2/F別売	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-CD103	28,800円	有	有	有	有	3	CD-ROMドライブ、SCSI	㈱日本マイコン流通センター
PC-9821A-B01	27,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801-JJU	19,800円	有	有	有	有	4	SCSI I/F	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA-02	19,800円	有	有	有	有	4	SCSI I/F	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801-61R	14,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱メディアショップハイランド
PC-9801-86	12,800円	有	無	有	有	5	純正サウンドボード	スポット・タニガキ
PC-9801-67U	9,800円	有	有	有	有	5	80387・20NHz	㈱日本マイコン流通センター
PI-ETI	9,800円	有	有	有	有	5	新品、電子手帳	㈱システムエース
PC-9801-65	8,800円	有	有	有	有	5	80387・16NHz	㈱日本マイコン流通センター
PWP-MB2	5,800円	有	有	有	有	3	文豪ミニシリーズ用モデムボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-73-AC	4,900円	無	有	無	有	4	PC9801-73用ACアダプタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801-11	4,800円	有	有	無	有	3	PC8801用FM音源ボード	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-38L	4,800円	無	有	無	有	3	マルチフォントROM	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

JX-220	69,800円	有	無	有	有	4	A4対応カラースキャナー	MEDIA旭川
UX-T1	39,800円	有	有	有	有	5	ファクシミリ電話機	㈱メディアショップハイランド

調査にご協力いただいた販売店リスト

■MEDIA旭川：〠070　北海道旭川市3条通10丁目右10号　☎0116-25-9801
■㈱OAシステムプラザ 仙台店：〠980　仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■遊基パソコン館：〠320　栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F　☎0286-35-1351
■㈱SRGスタンバイ・ラジカン店：〠101　東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館6F　☎03-3252-0290
■㈱SRGスタンバイ 1号店：〠101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル　☎03-3258-8955
■㈱アイ・ツー東京店：〠101　東京都千代田区神田佐久間町1-17　☎03-3258-1198
■㈱コンピュータバンク：〠150　東京都渋谷区渋谷1丁目6番8号　☎03-3797-1221
■㈱日本マイコン流通センター：〠150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
■コレクション：〠194　東京都町田市原町田2丁目2番1号 町田第6ビル301号　☎0427-20-5471
■㈲アイザワ時計店：〠231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱メディアショップハイランド：〠239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■㈱ウェーブ・アイ 湘南台店：〠251　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1771
■㈱マイコンランド 長野店：〠381　長野市平林836-1 ニューYSビル1F　☎0262-63-0015
■㈱コスモス：〠392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432
■オガワムセン：〠503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■フレックス四日市：〠510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■㈱アイ・ツー大阪店：〠542　大阪市中央区難波千日前15番18号　☎06-632-0012
■ユニオンコンピューターネットワーク：〠556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■スポット・タニガキ：〠620　京都府福知山市駅前町88　☎0773-22-0909
■㈱システムエース：〠636　奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4　☎0745-72-9801
■㈱ラビット：〠651　兵庫県神戸市中央区御幸通6丁目1-15 ミユキビル203　☎078-221-2357



NEO・GEOクラブ 出張所

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ㈱エス・エヌ・ケイ ☎06(339)0110
（イラスト・お手紙はこちら「出張所」宛でお願いします）

今月の大盤振舞　該当作品無し
次の意欲作を期待します

フィガロ兄弟を『テリー』『アンディ』にしてFFⅣしている綿串です(…スクウェアさん…遊んでるでしょ)。今回はお約束どおりのイラスト特集なので，おたよりコーナーはこちらにて…。

▼ゲーセンに行って，餓狼SPをやってた。2人目でやられた。悔しかったのでサムライを始めた。いつもはやられるシャルロット&十兵衛に楽勝した「好調だ」。12人目で出てくるとやたら強いタムタムにも，アンヌムツベでなんとか勝ち，初めて天草と対決する事ができた「まあ，ここまでくれば上等よ」。一本目・ボコボコにやられる。二本目・時間切れで何とか勝つ。三本目・「ヒョー」モードにアンヌムツベを出すと，結構食らってくれるのに気付き（しかも飛び道具の下を通るので安心して出せる），勝ってしまった。初めて見るエンディング。ちょっと目が潤んだかもしれない。うれしかった。　　　（東京都　箭本　健くん）

●やったね，おめでとう！　自分の手で見るエンディングって，やっぱり嬉しいよね。

▼サークル会員募集！
『ソフトウェア制作グループENIAC』では，現在会員募集中です。プログラムのできる人，CGの出来る人，音楽のできる人，つまりみんな大歓迎です。
詳しくは90円切手とディスク1枚を同封して，下記住所まで送って下さい。ちなみに対応機種はFM TOWNSです。
〒307　茨城県結城市大木1552
渡辺浩安「案内ディスク請求」係宛て

●トラフィックス宛てのお手紙です。興味ある方は，レターマナーを守った上で，お手紙を出しましょう。

●次号は元の出張所に戻ります。春になって，新規投稿者もまた一段と増えています。良い事だと思います。古参の皆さんも新入りさんに負けず，ガシガシ送って下さいね。
では，また来月。

NEO・GEO発売日リスト

▼得点王2～リアルファイトフットボール～
●家庭用　価格・発売日未定
▼TOP HUNTER
●業務用　価格・発売日未定
●家庭用　〃
▼ワールドヒーローズ2　JET（ADK開発）
●業務用　好評稼働中
●家庭用　価格・発売日未定
▼ぐるりん（フェイス開発）
●業務用　価格・発売日未定
●家庭用　〃
▼ズパパ！（フェイス開発）
●業務用　価格・発売日未定
●家庭用　〃



◀島根県　ながるんさん
突然トラフィックス。いろんな方に読んでほしいそうです



◀京都府らいんはるとちゃん
復活宣言！　しかしユリ…言ってはならぬ事を…



◀神奈川県　鳴雪くん
修羅を見る目



◀いたも・てっさくくん&東次郎くん
あなたの心の向くままに…



◀大分県　橘★裕亜くん
OK兄貴の大冒険！



◀北海道　影瑠帝☆さん
キンちゃんなんて呼ばないで



◀北海道　夕麻さん
記念写真みたい



◀千葉県　マサクン
心のうねりを刻み込め！



◀宮城県　丹波屋又蔵くん
おいらの行く末波まかせ



▲東京都　夢茶無理くん
闘いもまた，夢の彼方に…



▲山形県　南風うずらくん
俺達に明日は無い？



▲愛知県　POPⅡくん
立ち向かうものは，全て敵！



◀滋賀県　水鏡あきらくん
仏を作る，鬼でございます



◀鹿児島県　永山一太くん
ACEは私！



◀愛知県　忠千代くん
とりあえず，ね



◀三重県　旋風Zくん
このスピードについてこれる？



◀山梨県　真月風太郎くん
普通の女の子のいる風景



◀岡山県　馬花月竜児さん
花嫁修業はバッチリよ



◀滋賀県　とらんじすたくん
ギボさんと呼ぶヨロシ



◀茨城県　ひぃろぉより鈴生様へ
忍びに色恋は厳禁！…されど…？



◀静岡県　樋渡　智尉さん
お疲れ様！　合格おめでとう！



◀東京都　葉月さん
綿串子供だからわかんな〜い



◀福岡県　新陰流さぶろうくん
ここに，妖しいオヤジ伝説を彩るものが，またひとり…



◀北海道　雷光戦士くん
輝くコブシは勝利の証♪



◀大阪府　へびは・ねいびさん
ハンサムレディの素顔を見たいかい？



◀東京都　ぱおんくん
極限流の血を引きし者，例外はあらず！　ってか



◀神戸市　村上ろっくさん
ジオ君より愛を込めて



◀埼玉県　かみしろ慶くん
お祭の主役は俺達さ！



◀福岡県　Ken－Tuckyくん
浪速男児のド根性，見せたるわい



◀神奈川県　ふるpomくん
ギースの暴走を止められるか



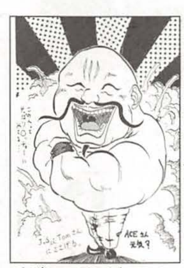
◀千葉県　神火りるさん
極限流一族の力，結集！　あれ，オヤジは？



◀福島県　尾中　酔太くん
ちびっこキャラ，勢揃い



◀富山県　槍鳥賊さん
修羅を見た男・半蔵



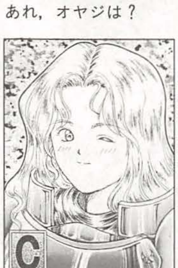
◀広島県　Mくん
呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン



◀広島市　まみさん
あなたの目を，覚まさせてあ・げ・る



◀沖縄県　なるみや晟くん
姿は見えども近くにいるぞ



◀三重県　鈴生さん
令嬢騎士は勝利して微笑むのである



◀三重県　Ｉ・Ｎ・Ｄ極堂さん
ネットを越えた友情



◀大阪市　石井タツオくん
愛の力をパワーに変えて



◀東京都　しんぶくん
今はどうですか？



◀新潟県　あべともちくん
ゴールを狙え！



◀広島県　犬竜らべっちくん
すったもんだなんてないっすよ

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

やっほ～!! 皆様ご機嫌いかがでしょ～かぁ？ 新緑の季節ですねぇ～。ついこの間桜が咲いていたかと思えばもう緑の季節ぅ～～うっきうっき～～。なぜこんなに浮かれてしまうかと言えばへへっ！ くまちゃんの生まれた季節だし（またーつ歳をとってしまうってわけだ！：大五郎）一年を通してくまちゃんの一番好きな季節なのですぅ。山々が薄緑色で覆われる今の季節がだぁいすきですぅ!!!

なんていうか，自然の息吹っていうか大地の息吹を感じるんですよねぇ。あぁ生きてるなって感動してしまうぅぅぅぅ!! 生きてるってすばらしい～～。うるうる感激!! 先月に引き続きこのルンルン気分でSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～～～(のどちんこ丸見えモード）!!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

さあ～「ぷよぷよ」が発売になりましたが，みなさん楽しんでますか？

SPSにも連日ぷよぷよのアンケート葉書やらイラストが配達されてきています。

その中にみなさ，のご意見やら要望が書いてありますが，中でも一番多かったのが，「とこぷよ」モードがあったら良かったのにというご意見でした。

前月号でちょっと紹介しましたが，実は「とこぷよ」モードが本当に入っているんです。マスターアップ寸前にできあがったためにマニュアルやらパッケージにそのことを記載できなかったのですが。

そこで，「とこぷよ」モードの入り方を今回はっきり教えちゃいましょう………。

1 まず[PUSH START BUTTON]のメッセージが出ているときに2P側のコントローラを右斜め上（テンキーだったら6と8を同時に押す）に入れます。

2．そのまま1P側のスタートボタン（キーボードのF1キー）を押します。

3．「わ～ぉ」と声がしてメニューに「とことんぷよぷよ」が増えます。

さあ，これでじゅうぶん練習して最終面サタン様を倒してください。

「とことんぷよぷよ」の説明が終わったところで……

前々から，なんやかんやと騒いでおりました「マージャンクエスト」が「**雀神クエスト**」として5月中旬に発売になります。決定!!!!

タイトルは変わりますが，内容は全くの「マージャンクエスト」ですからマージャンクエストファンの方ご安心ください。まもなく発売です。

SPS-NET情報局

最近SPS-NETへの接続の悪い方ごめんなさい。

しばらく前に144モデムに交換したのですが調子が悪くてモデムがハングアップしてしまうということがしばしばありました。そのためここにきて再度モデムの入れ替えを行ったところ現在はすこぶる快調でハングアップするモデムもなくなりました。

会員のみなさんご迷惑をおかけいたしましたが，今後は話し中とメンテナンスの時を除いてつながらないということはなくなると思いますので，アクティブなSPS-NETをご利用ください。

くまちゃんのひとりごと 歯医者編　その3

チャーラン，チャーラン（ジョーズのテーマ）ふっふっふっ…。どぅわいげきどぉぉぉ～～～!!!

極度の歯医者不振に陥ってしまった!! もう，どうしていいやら困ってしまった。

「差し歯にします」と言われたから，差し歯恐怖症の私は「ど～して差し歯にするんですか？」って思わず聞いてしまったのですぅ。そしたら「神経を抜いた歯は，差し歯にするんです！ それがうちの方針ですから，気に入らないなら違う歯医者に行くしかないですね」と冷たく言われてしまった。げ～!! なんだ，そりゃ～。ブッチン!!「もぉ～～，こんな歯医者やめてやるぅ～」と思ったけど，やっぱりお昼休みに行けるのはおいしいぞぉぉぉ～，わたしゃ～どうしたらいいんだぁ!!（ほんとに，ひとりごとになってしまった…）

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

今月も，たっくさ～んのお葉書いただきましたぁ。ホントにど一もあ～りがぁとなぁい!!

By くまちゃん



◀長野県　P・N　かみおふじ宏
くまちゃんもX68000は持ってませんよ（笑）！



◀広島県　P・N　M
ひぃろおさんへ「投稿がんばって」とのことです。



◀東京都　P・N　しんぶ
合格おめでとぉぉ～!!んっ，競馬新聞ではないか…。



◀北海道　P・N　電光戦士
励ましのメッセージどうもありがとう!!とぉってもうれしーです。



◀静岡県　P・N「ガーネット」改め「赤石榴火」
おっ！サタン様くぁっこいい～～。むふふ。



◀静岡県　P・N　陸免妖夏
くまちゃんは，きゃわいいものに弱いんです。



◀東京都　P・N　キタ
き～なんです。くまちゃんは正真正銘の女性だよ!!



◀東京都　P・N　蒼霧羅夢
なんとまぁ，住所なしで届いてしまった。SPSって有名なんだ!!



◀宮城県　P・N　駒使い
お手紙ありがと～!! 今度は立ち寄ってみてくださいね！



◀東京都　P．N　葉月
今月のビギナーズラック！余白を使いこなすのって結構むずいよね。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン　〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

さて，マイコンベーシックをお読みの皆さん。ゴールデンウィークはいかがでしたか？　北海道の方では５月の連休に桜が満開になるそうです。

東京じゃ４月の頭に桜は咲くのに，あちらはやっぱり寒いんですね。花見とゴールデンウイークが一緒に来るんだから，うらやましいなあ。

『スーパーストII』家庭用ゲーム機に

さてさて，今回とにかくビックな情報と言えば！　この頁に掲載されるイラストでも，やっぱり人気の高い「スーパーストリートファイターII」が，ついに家庭用に移植決定!!　しかも，スーパーファミコンとメガドライブだ!!　細かい部分の情報に関しては，追々発表されていくと思いますので，こうご期待。

そして，SFC『スーパーストリートファイターIIチャンピオンシップ'94』の開催が決定されました!!　今年も格闘技のメッカ「国技館」が会場です。今年は新しい４人のキャラも加わっているし，大乱戦が予想されそうですな。

詳細は決まり次第お伝えします。

劇場用アニメ映画の『ストリートファイターII』ももちろん製作快調！　夏休み全国洋画系ロードショーです。

いやーしみじみ夏が楽しみだね。

SFC『ナイツ オブ ザ ラウンド』発売へ！

さて，次にご紹介するのがコンシューマの新作，スーパーファミコン用ソフト「ナイツ　オブ　ザ　ラウンド」です。このゲームは少々前にアーケードゲームとして出ておりまして今回SFC版として新たに発売！　と言うわけです。

岩に刺さった聖剣エクスカリバーを引き抜いたアーサーは，魔法使いマーリンから乱れたこのイングランドを平和に導くための，無限の力を秘めた「聖杯」の探索を託されます。

剣士ランスロット，格闘家パーシバルとともに聖杯探求の旅に三人は旅立った…。

これが，「ナイツ　オブ　ザ　ラウンド」のストーリーです。

さてこのゲーム最大の特徴は，プレイヤーが手に入れるポイントで成長，キャラクターのビジュアルも成長に併せて変わっていき，攻撃力もアップすると言うこと。攻撃力が上がると，ホント，強さに比例した外見になります。さらに「防御」等の細かな操作系をもち，ただ切るだけではない奥の深い横スクロールアクションとなっています。

６月発売予定で要領は12メガ。予価9,500円（税別）です。みなさんお楽しみに。

SFC『グーフィとマックス』7月発売！

お次に紹介するSFC新作は，「グーフィとマックス　海賊島の大冒険」です。海賊島にさらわれた友人を助けるため，グーフィとマックスが大活躍。ディズニーのキャラクターを使用したアクションパズルで，二人プレイなら協力プレイもできます。

キャラの動きも可愛いし，可愛いいだけでもない燃える指先勝負の部分もあります。

７月発売予定４メガ7,800円（税別）です。

あ，4月の22日にはX68K版「大魔界村」GB版「天地を喰らう」が発売になっています。こちらの方もよろしくね。

新作紹介　4月13日

スーパーファミコン
- **●ナイツ　オブ　ザ　ラウンド**
  ６月発売予定…9,500円（税別）
- **●グーフィとマックス　海賊島の大冒険**
  ７月発売予定…7,800円（税別）
- **●スーパーストリートファイターII**
  ６月25日…10,900円（税別）

メガドライブ
- **●スーパーストリートファイターII**
  ６月下旬発売予定…10,900円（税別）

イラスト・ギャラリー

なお，今回もイラストコーナーの葉書，選ぶのなかなか苦労したわけだけれど，やっぱり最終的に選ぶのは，①白黒のメリハリのついた，②小さく縮小してもつぶれないぐらいの細かさ③適度なメッセージの入った④みんなが描かないものを描いてくれたものを選びます。残念だけど全部載せるわけにもいかないしねえ。



◀群馬県・不二郎　HDにも対応です。遊んでね



◀神奈川県・ピコピコくん　子供には負けます。絶対！



◀愛媛県・岬ふみこ　今回（X）のCMみてねん。あっもう終わってるか



▲福岡県・砂珠　ゲーセンで響くエルフのかけ声……



▲北海道・闘士のぞむ　どないせっちゅーんじゃ



▲群馬県・不二郎　なにも字がなくてさびしい



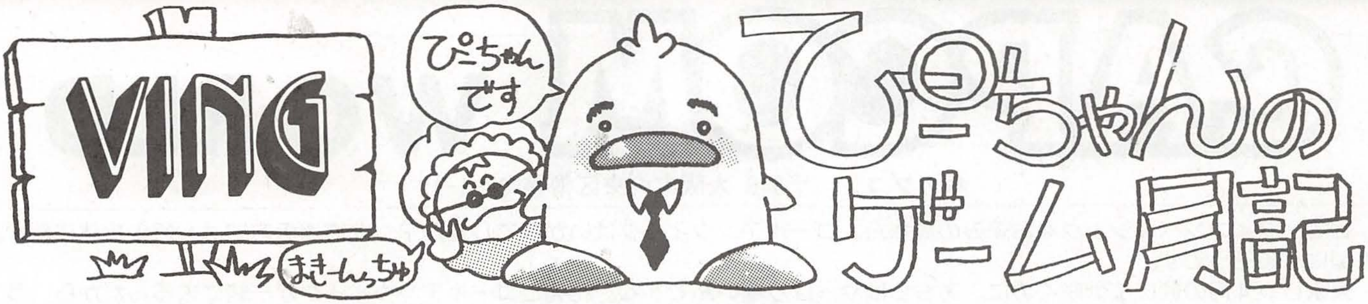
▲埼玉県・かみしろ慶　新技も増えました

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06)946-6659	東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834	仙台(022)214-6040
松山(0899)34-8786	広島(082)243-6264
名古屋(052)571-0493	福岡(092)441-1991

●ソニーミュージックエンタテインメント
「TEL TEL BOX」
（東京03-3642-2662）
（大阪06-700-2660）
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで。



爆烈一番星 ⑥



ストロングホールド

発表とともに，問い合わせが殺到したウワサのタイトル，『ストロングホールド』がついに98・FM TOWNS・MARTY版で発売になるゾ!! オリジナリティあふれる王国建立型シミュレーションだ。美しいグラフィックと抜群の操作性が，独特の世界観をグッと引き立てている（6月2日発売）。

ナーンテ難しい事言ってるようだけど，ゲーム自体はいたってわかりやすく，入りやすいように細心の配慮がされているのが最も自慢できる点。そろそろ店頭デモが公開されているはずだからSHOPへゴー!! パッケージイラストは鈴木健介氏（すずきけんすけ）。ファンには見逃せないこの1本，是非，君のライブラリーに!!

『PⅣ』情報だよーん

もうプレイしてもらえたかな？

TOWNSの発売日が変更になってしまってまことに申し訳ないっ!! ユーザーの皆さん5月まで待っててね。

沢山の御支援を頂いている『PⅣ』もいよいよ大詰め。「一番弱くしといたから」と言って手渡されたVersionでどーやっても1枚しか脱がせられない担当の「K藤君」に言わせると「……難易度はバッチリ。」遊び人(!?)の彼のおスミ付きだから，期待してまっててね。……あ，もちろん難易度は設定できるから初心者の人もご安心下さい！ それからおまけポスターは初期出荷分だけだから，お早めにSHOPへね!!

VINGな毎日

今月は特にヤなことばっかりだったから（編集後記参照）みんなのイラストをてんこもりにして，強く生きることにするよ。



▶PM 新陰流三郎
いーかげんにしなさい!! ……でも何か憎めないのねん



▲P.N. 亀井清寿
色っぽい真菜チャンだね。ゲームでおもいっきり燃えちくり。



▲P.N. 西本英雄
祝!! の一文字がウレシイぜ!! 楽しんでね！

俺のいかすGAL

やぁみんなグゥオゥルデンウィークは，いかがお過しだったでしょうか？ お米がないと悩んでませんか？ といったわけで今回もご紹介いたしましょう。狼れえしさんと鳩こういちさんです。鳩さんは，PⅣ発売記念で愛菜ちゃん15歳（B78，W60，H80）を描いていただきました。



▲東京都／狼れえし

ボツにしないよ。



▲埼玉県／鳩こういち

やぁ雰囲気の違う愛菜ちゃんもなかなか良いものですな〜〜〜。ちょっと左手がでかいのも愛敬ってもんでね。PⅣ買ってね!!

お便りの募集

ぴーちゃんのゲーム月記では，イラストやあなたの熱いメッセージをお待ちしております。宛先は下記の住所「お仕事がんばってネ！ ちゅん太係」まで宜しくお願いするチュン。

編集後記

2ヶ月の間に2度追突（車）された。2度目の加害者の親は，電話で一言も詫びなかった。しつけ以前に常識がなっとらん！ おマヌケは運転すんな——！ ぷん！

byまきーん

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社

6月10日ＳＦＣ版「ぽっぷるメイル」発売ガウ!!（予定）

先々月号から募集している感想論文なんだけど，なかなかスタッフをうならせてくれる作品がきませんよー。まだまだ募集中なのでリキ作ドシドシ送ってちょ。とゆーわけで，今月はアンケートはがきとイラストをご紹介。



▶大分県：密本沙織　やっぱしソフィアの笑顔は最高ッスね。



▶徳島県：真鍋凛音　失敗なんてこたぁないッス。次回作待ってます。



▶千葉県：ミディアム　うーぬ、風を感じまするぅぅぅ。



▶埼玉県：あるむ　ヒロイン特集。やっぱピュラーがお気に入り。

「風の伝説ザナドゥ」編

『最高ッス。感動して涙がでました。クリア後2，3日余韻に酔いしれ勉学が手につかぬありさまでした(いやほんと)。親切設計がよかった（親切すぎてボスがゴリ押しで倒せるとゆーところもあったが)。ツーに期待してます。　群馬県：滝沢哲哉』

『アクションRPGがニガ手な私のような人間でもザセツせずに必ず進めて楽しく遊べる様になっているのがメチャクチャすごくて素晴らしい!!扉開けのナゾでつまっていると仲間がアドバイスしてくれるのがすっごくウレシイ!!　八王子：西田広子』

そうなんです。風伝ザナドゥはプレイヤーの熟練度によって敵の強さや受けるダメージが変わってくるのです。気付いてたかな？

『ゲーム誌など難しいと書いてあったが僕はこれでちょうどいいと思いました。ただ進んでいくものより，自分が本当に問題を解決しているというように思えるからです。10章ぐらいになるとエンディングを見たいという気持ちとは逆に，まだ終わらないでほしい，もっと続けたいと思いました。　西宮市：藤田拓也』

『ただストーリーを追及するだけでなく，謎解きのおもしろさや，戦闘のたのしさがふんだんに盛り込まれていて，ゲームの楽しさを再確認しました。　群馬県：根岸　学』

『ショージキというと，はじめたときはおもしろくないと思いました。「クソゲー」とまでいってしまいました。しかし……自分がバカだということがわかりました。時間がたつにつれてだんだんと興奮するではありませんかっ!!　うぉー，もうやめられないー！ってかんじでおもしろい。さ・い・こ・うっす。　和歌山県：原　啓輔』

風伝ザナドゥはじわじわくるんですよ。いろんなモンがね。

『ソフィアがヒロインなのだろうけど登場が少し遅すぎた為，思い入れができず，逆にピュラーに思い入れが大きくなって，ソフィア登場のシナリオで腹立ちさえ感じてしまった。7章ではピュラーが本気でかわいそうでアリオスにムカついてしまった。　豊橋市：鈴川道代』

こういうご意見多いです。アドルしかり，どうもファルコムのヒーローたちはこういうタイプが多いように感じるんだけどね。



▶杉並区：加藤和仁　スタッフを超感動させる感想文まってます。



▶静岡県：文月十三　なーんともゆーことない。次回はシャーラ&グースをぜひ!!



▶北海道：闘士のぞむ　この後ろ姿に漂うゲルドの想い…ああ。

「英雄伝説III」編

『非常に優れていた。斜陽といわれていたファルコムの底力を見たような気がする。シナリオに多少ご都合的な面はあったものの，説得力があり，ゲーム自体も綿密に企画されていて，イベントの一つ一つがよくできていた。これは今までのRPGの集大成といってもよい。　文京区：木村佳弘』

喜ぶべきか悲しむべきか複雑な心境ですが，これからもファルコムはひたすらがんばって行く心構えですんで，ひとつよろしく。

『ファルコムさん本当にありがとう。今すごく楽しんでます(2回目)。なんか遊んでてあったかい気持ちが伝わってくるような，そんな感じがするんです。最初，戻ればまた敵が出てくるのに気がつかず，敵が強くてかなりイライラしましたが，今はヒマさえあれば戦ってます(笑)。次はぽっぷるメイル買います。吹田市：米原真和』

メイルは6月10日です。お忘れなく。

『泣けました。特に終章とその前の章。まさかゲームで泣けるとは思いませんでした。戦闘はとても苦しかったですけど。しかしこのゲーム，本当に「詩うRPG」のキャッチに負けていない，いやあっている。うまく書けないけど。　福島県：斎藤正樹』

いやいや，おっしゃりたいこと，よーくわかります。みんなおんなじ気持ちっすよ。

『はっきり言ってものすごく感動している。この感動はこのせまいスペースじゃ書けないくらいである。関係ないが自分と同じ名前のキャラが出てきたのでうれしかった（アンデラ城下町のゴーダ)。　愛媛県：合田道一』

『とても良かった。特に「やさしき魔女」は感動して涙が出た。エンディングで「もっと続けて冒険がしたい」と久し振りに思う作品だった。最後のゲルドの後ろ姿を15分くらい感動にひたりながら眺めていた。　荒川区：土居正樹』

ここで超先取り情報をひとつお届けします

7月21日
ミュージック・フロム・英雄伝説III
2枚組　3800円

オリジナルサウンド全曲を2ループでたっぷり収録。ボーナストラックも予定してます。んじゃ，メイルイラストを紹介してまた来月。

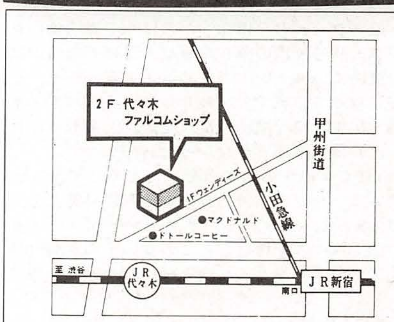


▶滋賀県：とらんじすた　元気だけが取柄のメイル。SFCでも大暴れします。



▶愛媛県：岬ふみこ　初投稿ありがと！　6月10日をお忘れなく!!

SFC版「ぽっぷるメイル」を買いに代々木ファルコムショップへ行くガウ



TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜定休日

第12回 マジカルステーション

Magical COMPANY
〒651神戸市中央葺合町馬止1-10マジカルビル
魔法のツボ

「パチスロ研究」制作快調

タイトルが変更になった，「パチスロ研究」ですが，制作は快調。気になる搭載機種も６種類中４機種までほぼ決定。１機種は交渉中で，残りの１機種には現在どこにも発表されていないスゴイ機種が入る予定。次号までには搭載機種は全て決定するはずだ，続報をお楽しみに。

新作情報リスト

7月　SFC「甲子園３」
7月　SFC「パチスロ研究」
7月　X68「餓狼伝説SPECIAL」
9月　GB「将棋　シリーズ１　藤沢秀行名誉棋聖」
秋発売　SFC「将棋聖天Ⅱ」
未定　X68「龍虎の拳」

お知らせ

かつて弊社より発売しておりましたPCエンジン及び，パソコン版の「将棋初段一直線」の段級位認定の受け付けは，平成５年末をもって締め切らせていただきました。たくさんの御応募，誠にありがとうございました。

イラスト広場

ずっと前にいだいていたお便りなのですが，どうしても掲載せずにはいられなかったこの２枚です。特に赤白大明神なんて，誰も知らないでしょう。「赤白大明神」とは，いまを去ること○年前に弊社（当時ホームデータ）より発売されたメダルゲーム，つまりデパートの屋上などにあって，メダルを入れて遊ぶ子供向けのゲームです。こんなところに着目した狩也極堂さん，あなたはただ者ではない。

不二郎君のほのぼのしたイラスト「行楽日和」は，新緑の季節にぴったり。またイラスト魔法大戦の第一回目の勝者いたもてっさく氏からは，勝利宣言が届いています。なるほど「モイス」ちゃんって言うのか。「モイスチャー」から来ているというわけだね。

イラスト魔法大戦

今月は，イラスト魔法大戦あてに42枚ものおはがきをいただきました。

Round1：いきなり対戦希望者を指名しての対戦。「水鏡あきら」君を指命したのは水の魔法使いロリータ。問答無用の瀑布攻撃だ。受けてたつのは火の魔法使いスィン。フレイムスクラッチャーを上方に放って応戦する。お互いにナイスバディから繰り出す壮絶な魔法戦だったが，上を取ったロリータの優位は揺るがなかった。

Round2：女の子の対戦者を求めてやって来たデッサンミッシング１世。自分ごのみの対戦者を見つけ，さっそくスィートハリケーンを放つ，「決まった」とポーズを付けたところ女の子の逆襲，ファイアブレスをうなじに吹き掛けられ顔面大やけど。

Round3：次はお互いにキアイが入った一戦，火の魔法使いKASUMIちゃんに挑むは正体不明の木の魔法使い。「グロウ・アップ」彼女の掌から実体化した小枝がKASUMIを襲う。しかし彼女の火球の前に木の属性のグロウ・アップはひとかたまりもなかった。

Round4：先月敗れたフィースの縁の者対，先月ボツになった魔法使い少年の兄，まさに因縁の戦いとなった。レナ・ガレオンのジャスティス・ウォーターがナタデ・コッタを襲う。彼はまけじとトレントを召喚した。水の刀がトレントを輪切りにする一瞬，スギ花粉が飛散しレナを包んだ。猛烈なくしゃみと目のカユミが彼女を戦闘不能にしてしまった。

Round5：「バーンナックル……もといアトミックスファイアー」メルム自慢のこの技はたとえ魔法力で負けても，パンチで相手にダメージを与えることができる。対するアレクサードはダンシング・ウォーター・ビーストで炎に対抗した。しかし間合いに入ったメルムの鉄拳が迫る。なぜか突然メルムは拳を引っ込めて逃げ出した。彼女はヘビが大の苦手だったのである。アレクサードは辛くも勝利を手にした。

Round6：あーぱー魔術士リディク・ラース(15)のスノーマン・カマンは，あえなく女王様の魔縛鞭に蹴散らされた。続けて放ったレインドロップも効果がない。為す術を失ったリディクに女王様は鞭を鳴らし近づいて言った「かわいい坊や……かわいがってあげる」嗚呼，リディクの運命や如何に（笑）。

イラスト魔法大戦 参加者募集

イラスト魔法大戦は，対戦する魔法使いの魔法の種類によって勝負を決める「じゃんけん」です。「火の魔法」→「木の魔法」→「水の魔法」→「火の魔法」という順番で強さが循環しています。火は木を燃やし，木は水の流れを制し，水は火を消すというわけです。魔法使いと魔法の名前は実況の都合上，必ず付けてください。対戦の組み合わせは，引き分けがでないよう決定します。対戦希望者が書いてあれば優先します。

勝者の特典

対戦の勝者には魔法株式会社特製テレカをさし上げます。



▶BS村ちゃ


▶狩也極堂


▶不二郎


▶いたもてっさく

ROUND1


▶羅韻遥斗復活

VS


◀水鏡あきら

ROUND2


▶北谷洋平

VS



◀岬ふみこ

ROUND3


▶かざねイカサマ

VS


◀松田ばんこう

ROUND4



▶新陰流三郎

VS


◀ミディアム

ROUND5


▶赤石榴火

VS


◀はちころ

ROUND6


▶冬馬凱

VS


◀葉月

たずね人・タケダシゲジ様，お心当たりのある方，御連絡ください。

ぽんたのアイマックス情報局

大好評「スーパー将棋」第2段!!

「SUPER将棋2」

'94年6月17日発売予定！　価格9,800円(税別)

◎大容量12メガロムに6万手を越える定跡データを搭載！
◎コンピュータの思考を大刷新！　さらに豊かな手で攻めてきます。

祝い酒

なんの祝い酒かっつーと，じゃーんっっ！

「スーパー将棋２」６月17日発売でーすっ。

前作をはるかに上まわる強力な完成度で堂々の登場！

その一，手強さに思わずうなる！　新生「スーパー将棋２」は，前作をはるかに越える強力さで，プレイヤーをうんとこさ悩ませます。

その二，「対局」「将棋番付」「将棋全国選手権」の３つの遊びが楽しめます。

その三，ユーザーフレンドリーな親切設計。スーパーファミコンマウスにも対応，ラクラク操作！

などなど，色々と盛りたくさんのアイマックスの将棋ソフト。ぜひぜひ，お試しください!!

合作ザクザク特集



◀「武漢&朱雀」さん（東京&神奈川）「初夏の風」て感じですね。いやなかなか、旅の旅情、風情ってとこですか。



◀「久里浜　真」くん（大阪府&東京都）絵と文字の合作です。わけなんかなくて好きです。こういうの。



◀「羅韻遥斗&ハリーくん」さん（京都市&愛知県）「ぽん太」菓子というものがあるそうな。ぷーも食べたいよう。



▲「師とその弟子F」くん（東京都&神奈川県）イラストはシリアス，ハガキの表はどつきまんざい。いつか誌面で発表しますね。楽しみに待っててください。みなさま。



◀「たけもと末文&真鍋凛音」さん（山口県&徳島県）テスト期間中だったそうで、いい点とれた？



◀「雷光戦士&天無たける」くん（北海道&滋賀県）ろーぷれぷれぷれ？　ついでに、リレマンっつーのはどうでしょう？（笑）



◀「すいでんげつ&風渡隆久」くん（千葉県）これから視線が気になる季節なのねん。と、このイラストを見て思いました。

あなたにあげちゃう♡特集



◀「バイオ平松」くん（愛知県）駒ちゃんにあ・げ・るっつーことで。ごめんね。君のくせ字「バイオ平ぽん」って読んじゃった。



◀「蛍」くん（千葉県）ふとっぱらの博愛者、みんなにあげちゃうって。あ、ささげる……か。



◀「琴姫怜」さん（徳島県）岬ふみこちゃんにあげゆ。おば○がぽんっぷーもぽんってなりたい。



◀「雷光戦士」くん（北海道）ムリヤリ水鏡様へプレゼント♡だそう。ぷーちには？

今月の常連さん

今月はぷーちゃん色でーす。さぁ，どんな色だ？　それは，「ぶっといろ」わっかるかなぁ？　わっかんないだろーな。あ，長野県人はわかるか。ってなところで。皆，気分はナツだね。早くこいこい，夏休みっ。

▲「M」くん（広島県）こったアングル。なかなかのウデとみた。▲「狩也極堂」さん（三重県）毎月おもろい係名つけてくれるので楽しみです。▲「中村ボータ」くん（石川県）今回も気合いはいってすごいテンピョウ。芸術だネ。▲「蒼霧羅夢」さん（東京都）卒業おめでとう。高校生活も大切にね。▲「丹波屋又蔵」くん（宮城県）結構，いいセンいってますよ。ただね，カップルの絵っつーのはね。その時の気分で左右されるから。(笑)▲「FROG中嶋」くん（大阪府）『ドラクソス』ってなぁに？▲「岬ふみこ」さん（愛媛県）そうだよね，ネコってかわいいよね。▲「へびはねいび」さん（大阪府）ぷーのおばあちゃんは若いコを見て，「こじき」と言う。あれがナウいんだよ（死語）ねぇ。▲「たけもと末文」さん（山口県）個性を創るのは自分しだいだと思う。▲「みずのはごろも」くん（千葉県）皆の「おつかれさま」に狂子さんも感激してました。▲「竜太」くん（大分県）▲「お母さんまた値切ってる』……。▲「あだつれゆうし」くん（広島県）『スキーにハマりそう』ってはまってまんがな。▲「夜光タイマー」くん（京都市）君の家にも，犬三匹いるの？　すごいね。▲「松山倫子」さん（京都市）服剥ぐんなら「野球けん」はもってこい。▲「狠れえし」さん（東京都）聖書は本屋に売ってるよ。後，押し売りかな。▲「松田ばんこう」さん（神奈川県）幕末・将棋ラブの14才？　若いっていいね。はぁ～。▲「水鏡あきら」くん（滋賀県）大学受かって，18才になって，ピーも解禁ですか。不幸の後の幸福はたまらんでしょう。▲「雷光戦士」くん（北海道）ぷーは貧乏神がこわい。▲「葉月」さん（東京都）次回の『LITTLE DEVIL』待ってます。▲「砂珠」さん（福岡県）一年で自転車３台ですか。すさまじい盗られかた。かわいそうにぃぃぃ。▲「羅韻遥斗」さん（京都府）高校合格おめでとうっ。▲「山城よしゆき」くん（京都府）カラーイラストありがとう。▲「サマルカンドの俗人」くん（熊本県）ぷーも時代劇ファンです。が，しかしっどうも最近の時代劇は……ですねぇ。うーん。▲「駒使い」くん（宮城県）『～あげる特集』にのせたかったんだけどカラーだったので印刷上の心配からのせませんでした。ごめんね。▲「ミディアム」くん（千葉県）仕事も，なれですよナレ。▲「山村真」くん（静岡県）人生疲れるにゃまだはやいっスよ。て，『全員紹介』の件に関しては推理して楽しんでください。▲「真鍋　凛音」（徳島県）もう，製本状態ですか。あと一息ですね。ガンバレ。▲「塚口蜜柑」くん（大阪府）企画の方は思案中。ところで，読者の皆様，合作してくれる人募集中だそうです。▲「ROOK西原」くん（秋田県）泣ける文面でした。おいおい。(泣く)▲「無一文」くん（長野県）ぷーちゃんのお仕事は，販促関係です。「詰将棋」のタイトルはぷー作です。えへへ。

今月のお初

▲「冬馬凱」くん（群馬県）エッチな刺激を与えると巨大化するモンスターっていったい……。▲「CPゆうの」ん（神奈川県）中三の季節大切にね。▲「神宮寺三郎」くん（佐賀県）今回のイラストは自画像ですか？

今月のお便りは２月16日から４月15日の消印のものです。

いや～たまった，たまった。皆様のお便りが……。そして，狂子先輩宛のお便りの何と多かったことか。改めて，すごい人なのだと思いました。ここでもう一度，「おつかれさまでしたっっ。」

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
「酒池肉林～係」まで

リアルタイムアクションRPG「ソードダンサー」&「ソードダンサー増刊号」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジィ総合研究所
開発室：〒540　大阪市中央区釣鐘町1丁目2番2号(BLDG土屋)

なかなか暖かくならないなー，寒いなーと思ってたら，なんかいきなり暑くなってしまいましたね。桜はさっさと散ってしまうし，春の風情を感じる暇もなく過ぎて行ってしまった今日この頃です。そしてやってくる行楽シーズン。だがそんな我々に，マスターアップの波は容赦なく襲いかかって来るのであった。ざっぱ～ん。GWの運命や如何に？(そんなものないって)

てなわけで，そんな我々の血と涙と汗と金とその他諸々の結晶である，「あれ」も間も無くお目見えです。いや，「あれ」って名前のゲームじゃないっスよ。出たら面白いけど。

それじゃ，前々回にもやったけど，発売日その他込みでもう一度。

「ソードダンサー・凶刃の女神」

5月27日発売!!
12,800円(消費税別)

●PC-9801/PC-9821対応●MIDI対応
●ハードディスク対応

でもって，今回も特別付録としてCDがついちゃうぞ！ MIDI版全曲とアレンジ版3曲を収録という豪華さだ。しかも，アレンジ版ではなんと，**あのショップ姉ちゃんが歌う！** いっや～，あがって来たマスターテープを聞いて，思わず洗脳されてしまいましたがな。もう気分はバナナのたたき売り，「よってらっしゃい見てらっしゃい」の世界でんがな。ショップ姉ちゃんの商人(あきんど)根性は絶好調でっせ。

さて，ソードダンサーを出すぞって告知してから，まあイラストが来るわ来るわ。みんなありがとね。改めてこのシリーズの人気に驚いたって感じです。そんなわけで，今回のイラストはキャラデザのH画伯に選んで頂きました。残念ながら誌面に載せられなかった人も，どんどん送って来てね。んじゃ，また来月！

おっと忘れてた。TGLは5月13日に新しいビルに引っ越しします。きれいなかっちょいいビルだぜぇ。てなもんで，住所やら電話番号やら変わっていまうんですね。新しい住所や電話番号は次号でお知らせしますので，それまでは現在の住所，電話番号でお願いします。多分，上の日付以降は，電話をかけると「新しい電話番号は……」云々とアナウンスが入ると思います。

それじゃ，今度こそまた来月！

今月のイラスト



▲大阪府 P.N.岬 里諸
お久しぶり。みんな元気だよっ!!



▲北海道　P.N.Youyear！
ワイルドな線が力強い感じを出してるね。



▲群馬県　P.N.かさね イカサマ
メルヘンタッチでいいな。次はドカティもよろしく。

スタッフ募集のお知らせ

当社では，ゲーム開発スタッフを募集しています。詳細は当社担当まで電話で御問い合わせ下さい。

職種：原画，グラフィック，プログラム，シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-944-9687　担当：本多
勤務地：大阪府中央区(天満橋)または福井県福井市

KONAMI

PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■



▶京都府：らいんはると

コナミレーベルインフォメーション番外編

含ウィンビーアイドル化計画実行委員会　活動報告の巻

今までこのコーナーでは，コナミ関係者の方々のいろいろなエピソードを紹介してきました。イベントなどでユーザーの方にお会いすると，結構内容についてつっこまれたりして，みんなちゃんと読んでくれてるんだあ，なんて感激したり困ったり。さて，今月は皆さんにつっこまれて困ってしまった方々より，反論の声をお届けしましょう。まずはマイケル前沢氏！

「僕，ロリじゃないです。ちょっとネタを提供しただけのつもりだったのに，こんなにいじめられると思わなかったですう。」

皆さん，マイケルさんをいじめるのはやめましょう。

次に，ゲームミュージアムのディレクター，佐藤氏。

「僕はですね，本来は長いスカートの方が好きなんですよ。でもあの場合，スリット入りの二者択一だったからミニかなあ，って言ったんです。わかって下さい。」

はい，わかりました。うーん，こだわりを感じますね。

次に，コピーライター池田氏。

「僕はコピーライターですから。」

・・・・・。そうですね，そうでした。数々のイベントなどでも司会をなさったり台本を作成なさったりと，コピーライターの才能を感じさせる池田氏であります。

以上上で，反論コーナーを終わります。

さて，「ツインビーPARADISE Vol.5」は「永久の楽園ソルティアス」前編である第17話から20話までが収録されて5月25日発売。吉崎観音さん描き下ろしのコミック，SHUZILOW. HAさん描き下ろしのジャケットと今回もまたまた，やったね！って感じです。

同じ日に発売するのは，ツインビーのベスト盤とも言えるアルバム「ツインビーPARADISE－MUSIC BOX－コナミ矩形波倶楽部」。ツインビーPARADISEで使用されたドラマBGMとこのアルバムでしか聴けないリミックスバージョンを2曲収録して全14曲入りのお買い得アルバム。國府田マリ子さんと椎名へきるさんの直筆アルバム紹介もあるよ。


▲椎名へきるさん


▲國府田マリ子さん

マイケルのレーベルメモ²日記

(ウルウルウル)⁴・・・「ツイパラ」が終わってしまいました。みんな半年間熱烈なる暖かいご声援どうもありがとう！しかし，ツイパラは永遠に不滅です。また，10月からパート2がスタートする予定ですので，実行委員会，Beeメイツのみんな，休止期間中は下記の宛先まで再開へのアレコレをハガキで送って下さい。詳細は，復活準備委員会からのお知らせを見てね。そんなこんなで次のようなCD制作が決定しました。

國府田マリ子のプレミアムRADIO STATION Vol. 1（仮）今夏発売予定！

ナ，ナントあの「どんぶり島」のFM局を舞台に「國府田マリ子」のミラクルボイスがCDまるごと1枚爆発します。QR「ツイパラ」とOBC「國府田マリ子のGM」，アコースティックライブやどんぶり島ニュースが入った夢の1枚です。さて，ここでまたみんなのハガキ大募集デス。各コーナー宛へ下記まで送ってネ。

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミ㈱
「CDラジオツイパラ」係

さゆ鈴のひとりごと

キリンラガービールクダサイ

お約束通り，「ツインビーPARADISE」最終回リポート！というわけで，やってきました「ツインビーPARADISE」最終回収録現場。國府田マリ子さんを驚かす意味を含めて，椎名へきるさん，沼田祐介さん，井出ポンと豪華メンバーが突然登場しての録音となりました。

内容はみんなに聞いてくれたと思うけど，出演者の方々も，ツインビーに深い愛情を持って演じて下さってたんだなあと改めて感動！花束に埋もれる國府田マリ子さんはいつもに増してかわいかったです。みんなにも見せてあげたかったなあ。

さあ，あとは「ツインビーPARADISE 2」の登場を待つばかり。みんな，準備はOK？

流石野の言い分・・・

レーベル偏（誤）

私の名前は流石野，6月3日発売の**CDドラマときめきメモリアル**の制作をしています。自分で言うのもなんですが，CDの制作って本当に辛いんですよネ，基本的にサラリーマンの時間帯と全く正反対の時間帯で進んでいくのです。

一枚でもこんなに大変なCD制作なのに数枚同時に担当し，しかも一日平均73個ものボケをかます**マイケル前沢氏**，さらにそのボケにいちいち突っ込む**さゆ鈴**っていったい・・でも今思うと楽しい思い出もいっぱいです。

久川綾さんや**國府田マリ子**さん，**金月真美**さんたちとの挿入歌のレコーディング。**菊池正美**さんや**緒方恵美**さん，総勢8人の声優さん達で盛り上がったCDドラマの収録。**矩形波倶楽部の古川氏**と夜中まで挿入歌のアレンジについて話し込んだ事・・・ドラマ監督のイデポン（井出安軌さん）からの台本FAXが紙切れで届かなくて青ざめた事。今となっては良・・・やっぱキツかったなぁ！

その甲斐あってか？CDは最高の物になったと自負しております！とにかく聴いてネ。

ツイパラ復活準備委員会からのお知らせ

最終回放送の翌日からドカドカ届く「復活希望！」のお便りに，腰まで埋もれながら活動している準備委員会だ！と言ってる間に肩まで埋まっちまった準備委員会だ。先日，國府田姫に反響の大きさを報告したところ，「うれし～ですねえ」と今にも泣きそうな表情で最大級のおヨロコビのご様子。いただいたハガキは随時コーダ姫にお見せすることとなった。このページでも復活に向けての活動を報告していくとともに，復活のアカツキには番組で採用されるかも知れないぞ，と言っておこう。

であるからして，ツインビーを応援してくれる諸君はお便りを送ってくれたまい。

宛先　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ㈱　広報宣伝室「ツイパラ復活準備委員会」

It's a PONY

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

テクノの森

SCITRON新世紀到来!!

SCITRON 1500 SERIES（旧G.S.M.1500SERIES）は新作ゲームをいち早くCD化し，皆さんに低価格でリリースするシリーズ／そして新たに登場のSCITRON 2000 SERIESはアレンジの内容・オリジナルの収録法，サウンド面での充実を，またビジュアル面ではより詳しい解説やオールカラー・ブックレットなどなど，従来の1500 SERIES では出来なかった，よりマニアックでハイコスト・パフォーマンスな内容をめざすシリーズです。SCITRONでは今後，ゲーム内容の特性を考え，この両シリーズを皆さんが納得できる形でリリースを行なって参りますので応援よろしく!!

SCITRON 2000 SERIES
LIGHT BRINGER
/TAITO ZUNTATA

というわけで，新シリーズ "SCITRON 2000 SERIES" 第２弾はタイトーのアクションRPG大作「ライトブリンガー」なのだ。オールZUNTATA MIX（マルチトラック収録）は勿論，作曲者自らの手によるプロローグ新曲も追加収録。さらに出渕裕による特別描き下ろしイラストをジャケットとインナーに満載というナイスな企画もアリ。ZUNTATAは"V.C.O."SERIES （Vison Coception Originationの略でアナログシンセサイザーの発振器（Voltage Controlled Oscillatorの意味も）という新ブランド名も発信。未知の音楽を届けてくれるはず。5/20発売，¥2,000（税込）。

出渕裕　Profile◉プロフィール

1958年12月８日，東京に生まれる。横須賀学院高等学校卒業。あの「闘将ダイモス」（1978年）でメカデザイナーとしてデビュー（タイトルロールに明記なし!!）。代表作に――「聖戦士ダンバイン」「機甲界ガリアン」「機動戦士ガンダム・逆襲のシャア」「機動戦士ガンダム0080・ポケットの中の戦争」「機動警察パトレイバー」などがあり，以上の作品のメカデザイン及びデザインワークス担当。他には「ロードス島戦記」のキャラクター原案も出渕氏の手によるもの。

今月のおっスス メ!物

LIGHT BRINGER
/TAITO ZUNTATA



WORLD HEROES 2JET
/SNK ADK:ADK SOUND～



龍虎の拳2/SNK



SCITRON 1500 SERIES
WORLD HEROES 2 JET
/SNK ADK:ADK SOUND FACTORY

新キャラクター２人を迎え，16英雄＋αが超過激なバトルワールドを繰り広げる「WORLD HEROES 2JET」がついに登場。「WORLD HEROES 1～2」からさらにパワーアップしたオリジナルバージョンと，そしてSE, VOICE COLLECTIONも全曲収録。オープニングの「悪の教典第１」に始まり，キャプテン・キッドのテーマ「大きな滝のナイスガイ」，ジャックのテーマ「狂気に潜む者」，ゲームオーバー「SNUFF OUT」まで君の耳を独占状態。5/20発売，¥1,500（税込）。

ADK SOUND FACTORY DEBUT LIVE決定!

日程：6/19(日)
場所：東京・原宿ルイード

・入場方法：上で紹介しました「WORLD HEROES 2JET」(5/20発売)のCDに付いている応募券を送ってくれた方の中から抽選でご招待!! 詳しい応募方法はCD「WORLD HEROES 2JET」をご覧下さい（５月末日消印有効）。当選者は発送をもって発表にかえさせていただきます。なお，チケットの一般売り，当日券はございませんので，念のため。

VIDEO&LD 94.5.20 ON SALE
龍虎の拳2/SNK

次々にヒットゲームを世に送り出すエス・エヌ・ケイＮＥＯ・ＧＥＯから「龍虎の拳２」を，山下章ひきいるスタジオベントスタッフのもとに完全攻略。各キャラクターごとのＣＰＵ攻略や２Ｐ対戦，さらには普段では見られないシーン，ゲームオリジナルキャスト総出演のナレーションなどなど，もうこれはファン心見の完全版なのだ。共に¥4,800（税込）。

殿方のバクダン発言!!

前回予告（予想？）してた千葉麗子インタヴューはご覧の通り残念ながら実現しなかった。よーしこうなったら宜保愛子でも何でも担ぎだし，目の前に呼び出してもらおうじゃねえかあ!!

NEXT COMING SOON!!

●CD 94.6.17 ON SALE
餓狼伝説SPECIAL
Image Album Part2
SNK 新世界楽曲雑技団 ¥2,500（税込）

●VIDEO＆LD 94.6.17 ON SALE
●WORLD HEROES 2 JET/SNK ADK
共に¥4,800（税込）



マイコンソフト

なにわ通信

こんにちは。暑くもなく寒くもなく，気持ちのいい季節になりました。1年中こんな気候だったらいいのになぁ。

今月のタイトル横は，**兵庫県・水上篤志**さんです。切り絵です。

●第10弾：Mr.Do!

アンソロジー・シリーズ第10弾(!)は，「Mr.DO!/Mr.DO! VS UNICORNS」です。「Mr.DO!」は1982年,「VS UNICORNS」は1983年，ユニバーサル社の作品です。

X68000版はこの2本を1枚のディスクに納める予定です。

ともに面クリア型のキャラクター・アクション・ゲーム。ピエロのMr.DO(ミスタードゥー) が大活躍します。

ユニバーサルお得意の「EXTRA」もあって，懐かしさ100倍だー。

発売は6月下旬で，価格は5,300円 (税別) の予定です。

●ファイル管理ソフト

PC-9800シリーズ用のファイル管理ソフト「マンボウ」を開発中です。

これは，MS-DOS上でハードディスクやフロッピーディスクの中身を管理するためのソフト。ディレクトリの階層構造を視覚的に表示したり，ファイルのコピーやディスクのフォーマットなども簡単操作でできてしまうものです。

普段ゲームしかしない人には必要ないと思いますが，一歩上をめざす人には必需品だぞ。

発売日はまだ未定。価格は9,800円 (税別) の予定です。

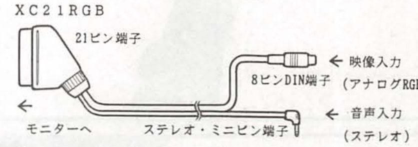
●ステレオ8-21ピン・ケーブル

ステレオ・スピーカを内蔵した，21ピンRGBモニターをお持ちの方に朗報です。

メガドライブ＋XMD-2RGB/Sや，MSXパソコンなどと21ピンRGBモニターを接続する時は，「8ピン－21ピン・アナログRGBケーブル」を使って接続することになります。しかし，通常の「8ピン－21ピン・アナログRGBケーブル」では，音声はモノラルしか入力できないため，せっかくモニターがステレオのスピーカーを持っていても，それを活かすことができません。

そこで，我らがステレオ対応8ピン－21ピン・アナログRGBケーブル（型番は「XC21RGB」）の登場です。これは，8ピンの入力端子のほかに，ステレオ音声の入力端子があり，ステレオ対応のモニターであれば，ステレオで音声を楽しむことができます（ソフトもステレオに対応している必要がありますが)。

「XC21RGB」は2,900円 (税別) ですでに発売中です。



●では，また来月

それでは，また来月お会いいたしましょう。夏に向かって元気のいいおたよりをお待ちしています。

あて先は以下の通り。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱
なにわ通信係まで。

私のシテオク体験談

なんとボーリングで10というスコアを出したコトがある。でも**真代さんやAすさんたち**のおかげで59までいけるようになりました。感謝です。　**京都府・らいんはると復活**

評：投稿仲間とみんなでボーリングなんて楽しそうでいいですね。

ちなみに私は例の「バトルテック」で-50点をたたき出したコトがあるんです。なかなか，出せるもんじゃないですぜ。

シテオク度5

★ ありがたい おハガキの コーナー ★

今月のプレゼントは，電波新聞社出版販売部のサポートTさんが倉庫の奥で見つけてきた，XE-1STをタイトル横の**水上篤志**さんに差し上げます。







富山県・槍烏賊
笛の音聴きながらGOOD NIGHTなんて幻想的。



滋賀県・水鏡あきら
香川県・紺野みき
誰か100人合作っての，やってくれないかなぁ。



島根県・じょーり
梱包用の「ぷちぷち」を置いて「ご自由におつぶしください」なんてね。



熊本県・あめふらし
うーむ，私の日曜日の午後を見ているようだ。



千葉県・のらしろ
しぶいっ。やっぱ西部劇ものはいいですね。あとは夕日が欲しいところ。

一本でもにんじん。二束でも三文。（長野県・JAD）評：うまい。五臓でも六腑とか。みんなで歌を完成させよう。ひな。

マザーコンピュータ「オメガ」の指令を阻止せよ！

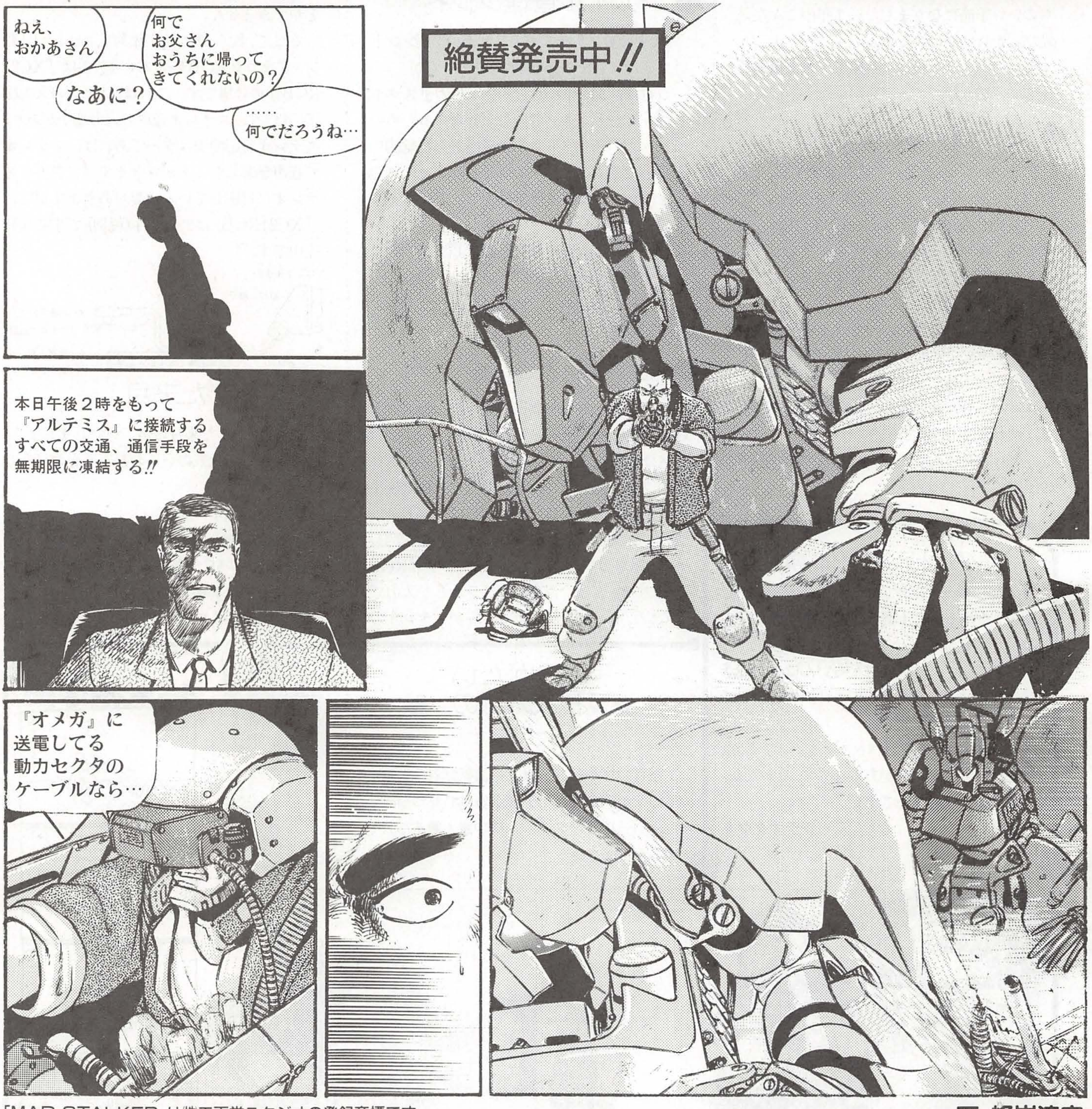
移植版発売

MAD STALKER FULLMETALFORCE

マッドストーカー

企画・開発：㈱フィルインカフェ

■FM TOWNS ■FM TOWNS マーティー対応 ■ディスク２枚組 ■要パッド ■ハードディスク対応 ■標準価格9800円（税別）



画 峰岸達実

電脳インフォメーション

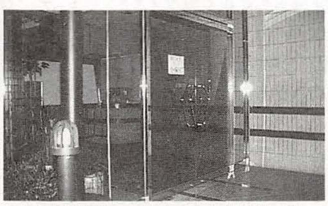
DIC DENNOH VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

VANTAN NEWS FILE/May in '94

五月の雨と書いて〝さみだれ〟、五月の蝿と書いて〝うるさい〟、もうお分かりかと思うけど、五月のみどりと書けば、そう、〝さつきみどり〟!!ちなみに皐月(さつき)と書けば、陰歴で五月のこと。何かと話題には事欠かない5月でありますが、みなさん元気?
非常に哲学的な文章から展開された今回の電脳インフォメーション、特集は、「新しくなったバンタン電脳情報学院」なのだ!

特集!これがバンタン『新校舎』だ!!

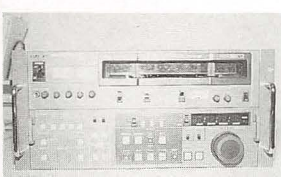
校舎の移転に伴い、中身まで大幅にグレードアップしたバンタン。そのバンタンを、部分ぶぶんにスポットライトをあててみんなに紹介しましょう。あとはそれぞれのイマジネーションで、自分なりに全体像を描いてみてくれぃ!



↑これが学生の入口。ここを抜ければ、ハイテク・マシンが織りなすデジタルワールドが待っているのだ。



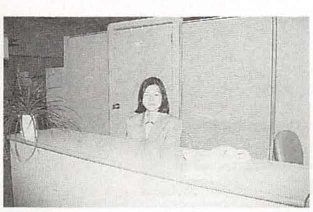
↑講義教室。講義の授業専用の教室であるが、学生たちはここで超ウルトラ・スーパー・ハイグレードな理論を学ぶのである。



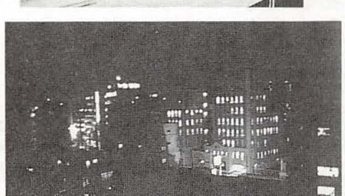
↑このマシンは何のためのものなか!?それは秘密です。(実は、ハイレベル過ぎて筆者には理解するのも難しかったのだ)

↓これはっ!!何でもなさそうに見えるが、キャラクターデザインの時に最も威力を発揮するのがこのマシンであろう。あなどるべからず!

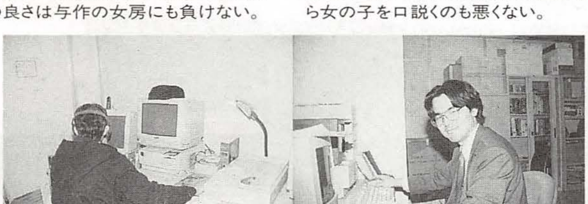




↑初公開!!彼女がバンタン自慢の看板娘、カスミちゃんだ!受付にいるから、バンタンに来ればすぐ会える。気立ての良さは与作の女房にも負けない。



↑この夜景を見よ!バンタンから見下ろせる東京の夜がこれだ。こんな夜景を見ながら女の子を口説くのも悪くない。



↑この二人はバンタンの情報発信基地「電脳工場」でCD-ROMを制作している、中塚君(右)と磯崎君(左)だ。中塚君はバンタンの一期生でエンジニア。磯崎君はマック使いのプロだ。2階にいるので、以後ヨロシク!

◇

へっへっへ……(注:〝屁〟ではなく、笑っているのだ)。今回は、最新のマシンがウンたらカンたらといったありきたりの紹介ではなく、もっと日常的な部分にスポットを当ててみました。来月は、そのマシン達にスポットを当ててみるね。まぁ期待しててよ!

バンタン電脳情報学院広報企画課

さて、もし皆さんがバンタンに興味を持ち、学校案内書(無料)だとか、学校説明(やっぱり無料)、各種イベント(ほとんど無料)や模擬試験(有料だけど極めて低価)等の問い合わせを行う場合、対応するのはこいつらです。それに、こういった各種広報アイテムを企画・運営しているのもこいつらなのです。皆さんとバンタンを結ぶパイプ役みたいなものだから、今後とも、どうぞヨロシクお見知りおきをお願い申し上げマスです!!



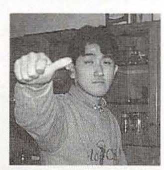
鯉江〝裏ドラパパ〟孝一(30)
妻子持ち、一応係長である。「全国津々浦々の皆さんこんにちは!ゲーム業界を目指すなら、完全無欠のバンタン電脳情報学院へ!!全員集合お待ちしてま〜す」



小林〝どうしておまえは…〟伸一郎(30)
宇宙ものが好きらしい。「マルチメディアの明日を担うのは、『おバカなパワー』である!そんな才能を心待ちにしているじょー!!」これでも主任である……。



中島〝またやってもうた〟清史(25)
演芸部長。「みんなは、好きな職種でメシを食っていきたいと思っているだろう。そのためには、良く学び、良く遊べ。寝るのも惜しむまで」彼は未だにこれを実践していて、ろくに仕事もしていない。しかも寝てばっかし。



小関〝スーパーズカン〟匡(25)
入社1年目のDIC会長だ。「道を極めれば超一流である。道を極める第一歩は、まず礼儀からだ。ゲームをする前にもまず一礼。これを忘れてはいけない」



小林〝ホントに速いんだぞ〟寿典(26)
去年の4月から、このページを担当していたのが実は僕です。この4月から正式に広報企画課に配属になったので、みんなと実際にお会いする機会も増えるでしょう。今後ともヨロシク!

◆

来月には、もっと学校の核心に迫ってみたいと思います。乞うご期待

尚、バンタンでは皆さんからのおハガキをお待ちしています。質問、意見、イラスト他、何でもOK!送り先は下記、相手を指名してくれてもいいので、ヨロシク!!

お知らせ

バンタン電脳情報学院の5月のイベント日程は、下記の通り。
●5月9日(月)〜5月21日(土)(日・祭日を除く)
学校説明会　10:00〜18:00(好きな時間に1時間程度　要予約)
●5月15日(日)　総合説明会+1日体験入学　10:30〜16:30
●6月12日(日)　体験セミナー　13:00〜16:30
●6月19日(日)　全科目模擬試験　13:00〜16:30
●地区ガイダンス　6月5日(日)水戸・高崎地区　6月12日(日)新潟・宇都宮地区
6月19日(日)名古屋・鹿児島地区　6月26日(日)広島・松本地区
以上の時間・場所については、下記フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。
全コース昼間部2年制

バンタン電脳情報学院 0120-51-0505
〒150 東京都渋谷区東3-22-14-5MB
電脳インフォメーション係

Japan association of TV game

よりよいゲーム環境を創造する ジャパンテレビゲームチェーン協会 **推奨品**

緊急指令

シールドパワーでゲーマーの目を守れ。

キミたちの視力低下を防ぐ、TVゲームの最強アイテムだ！

シールドパワー 1

紫外線を100%カット！

視力低下の原因となるテレビ画面からの紫外線を100%カット。

シールドパワー 2

ギラギラ、チラツキを防ぐ！

コンピューターフィルターと同じ高性能特殊メタクリル樹脂の採用で目が快適、目が疲れない。

シールドパワー 3

美しい画面に生れ変る！

色彩が美しく引き締まり、輪郭もくっきり。画面が生れ変わる。

シールドパワー 4

高得点を可能にする。

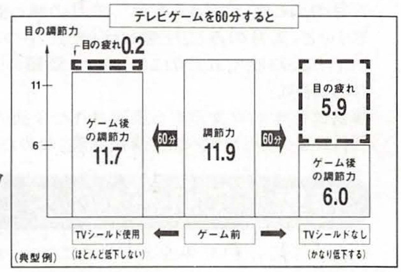
小さな文字やかくれキャラがはっきり見える。だからゲームでは高得点がでるようになります。



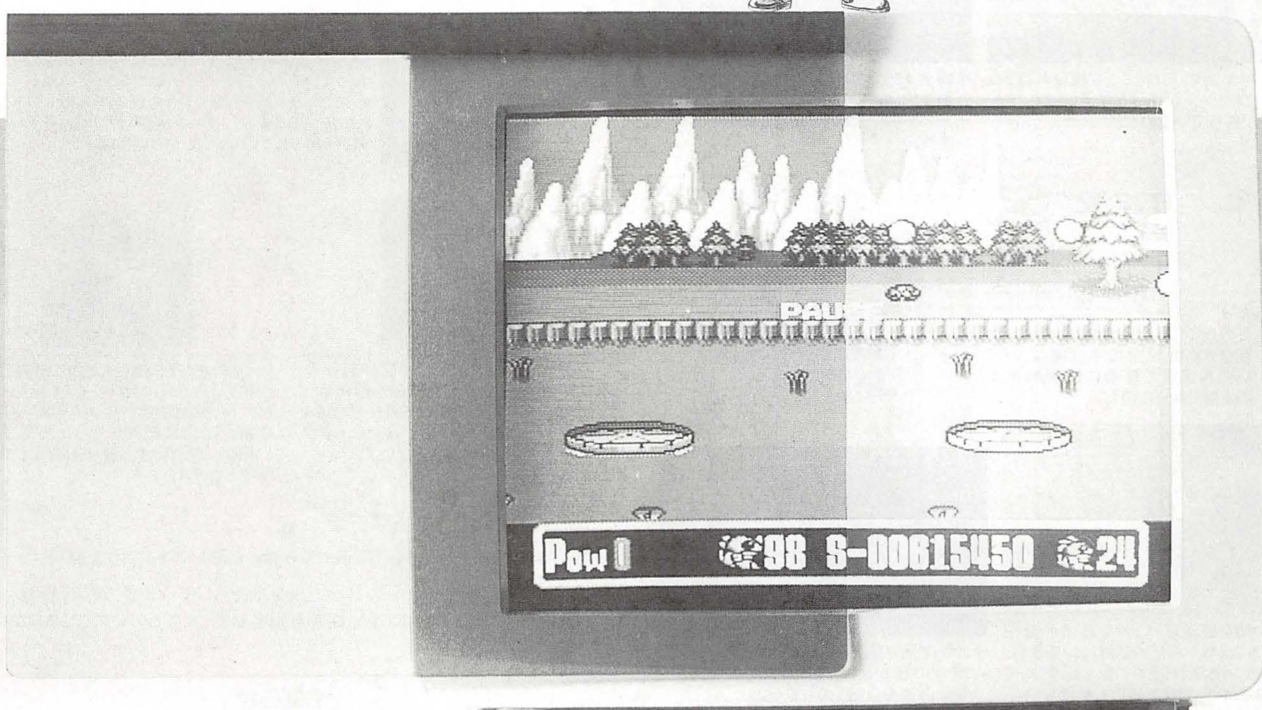
こんなに違う、目の疲れ！

［国立横浜病院眼科測定］

（被験者19名／9〜12歳：7名、15〜20歳：12名）



目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、「目を守る」役目を果たします。



©NAMCO LTD.

目が疲れない！ハイテク素材の驚異のフィルター

ゲームソフト開発チームも使っている

ハイパーTVシールドFSⅢ

型名	価格（税別）
14・15型用	5,000円
16・17型用	5,500円
18・19型用	6,000円
20・21型用	7,000円
24・25型用	8,000円
26・27型用	8,500円
28・29型用	9,000円

店頭で買えない人は…

★通信販売のみ

7日間無料使用OK！

効果なければ返品自由！

商品代金＋消費税＋送料600円を、商品到着後10日間以内に同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547 大阪府大阪市平野区瓜破5・1・35 ㈱サンクレスト B5係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
- 型名（　　型用）
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

㈱サンクレスト

受付時間AM9:00〜PM6:00

ソフマップ 新品5年保証 ソフマップ 中古1年保証 ソフマップ 永久買取 ソフマップ 初期不良3か月保証

パソコン買うなら ソフマップ 世界の常識

電話受付年中無休
平日 10:30〜19:30
日・祝 10:00〜19:00

ご注文は フリーダイヤル 0120-110-833

24時間価格案内	03-3258-7910
お見積りのご依頼FAX	03-3253-4290
On-line Fax	03-3253-2244

NOTE本体

NEC PC-9801NL/R120A
標準価格¥ 328,000
通販特価¥228,000
¥ 1,000×84回 / ¥ 7,300×36回 / ¥20,000×12回
ボーナス¥17,000×14回
月々¥1,000から

EPSON PC-486NOTE-AS2
標準価格¥ 248,000
通販特価¥1?9,800
¥ 1,100×84回 / ¥ 4,800×36回 / ¥13,100×12回
ボーナス¥8,000×14回
月々¥1,100から

NEC PC-9801NS/A
標準価格¥ 248,000
通販特価¥169,800
¥ 1,000×84回 / ¥ 5,400×36回 / ¥14,900×12回
ボーナス¥11,000×14回
月々¥1,000から

EPSON PC-486NOTE-ASD2
標準価格¥ 548,000
通販特価¥4?9,800
¥ 4,000×84回 / ¥14,100×36回 / ¥38,600×12回
ボーナス¥20,000×14回
月々¥4,000から

TOSHIBA DynaBookEZ486
標準価格¥ 248,000
通販特価¥139,800
¥ 1,000×84回 / ¥ 4,500×36回 / ¥12,200×12回
ボーナス¥8,000×14回
月々¥1,000から

- PC-9821Ne120/W
- PC-9821Ne140/W
- PC-9801NL/R120A
- PC-486NOTE-ASC2
- PC-486NOTE-ASX2
- DynaBookEZ486P

EPSON PC-486POTABLE
標準価格¥ 288,000
通販特価¥2?4,800
¥ 1,100×84回 / ¥ 6,900×36回 / ¥18,800×12回
ボーナス¥15,000×14回
月々¥1,100から

- PC-9801NS/A120
- PC-9801NS/A340
- マシフ
- ThinkPad220
- ThinkPad330CS
- 各種ノートパソコン取扱中

NOTE用内蔵HD

緑電子 BLT-N260
標準価格¥ 74,800
通販特価¥39,800

ICM PACK EV120
標準価格¥ 45,000
通販特価¥36,800

品名	価格
LHD-NS80J	¥19,800
PACK NV250	¥49,800
PACK EV250	¥49,800
BLT-N120	¥特価
BLT-N340	¥特価
PACK NV120	¥特価
PACK NV250	¥特価
PACK NV340	¥特価
PACK NV500	¥特価
DNN-250	¥38,400
DNN-340	¥49,600
DNN-500	¥73,600
TR-NE340	¥特価

品名	価格
PACK NV250/W	¥特価
PACK NV340/W	¥特価
PACK NV540/W	¥特価
BLT-E200	¥特価
AV-200UG	¥特価
AV-340UG	¥特価
TR-NE200Si〜NE340Si	¥特価
PACK EV250	¥特価
PACK EV340	¥特価
PACK EV500	¥特価
NH-120AS〜520AS	¥特価

各種ノート内蔵ハードディスク取扱い中!!

NOTE用内蔵RAM

メルコ ENE-4000C
標準価格¥ 26,000
通販特価¥19,900

品名	価格
NE34A-4M	¥21,600
NE34A-8M	¥39,800
NE34A-12M	¥59,800
NE34A-16M	¥74,600
NL34-4M	¥特価
NL34-8M	¥41,600
ENA-4000	¥特価
ENA-8000	¥特価
ENR-4000T	¥20,500
ENR-8000T	¥39,800
RCD-4000S	¥特価
RCD-8000S	¥特価

品名	価格
ENT-6000T	¥特価
ENX-4000	¥20,500
ENX-8000	¥37,900
ENX-12MT	¥55,200
ENE-8000T	¥37,900
ENE-12MT	¥55,200
PC-9801NS/R-03	¥特価
PC-9821Ne-B01	¥特価
EP-NTB-2M	¥特価
EP-SIMn-2M	¥特価
EP-SIMn-4M	¥25,800
PIO-SIM61-2M	¥特価

品名	価格
XRE-4000AS	¥25,800
NR34X-4M	¥24,000
NR34X-8M	¥44,800
NA34-4M	¥17,500
NX34-4M	¥21,800
NX34-8M	¥39,800
NX34-12MT	¥59,800
NE34-4M	¥21,800
NE34-8M	¥39,800
NE34-12MT	¥25,800
NT34-6MT	¥特価

各種RAMボード取扱い中

MO/CD-ROM/その他

ICM MO-4120
標準価格¥ 128,000
通販特価¥89,800

Caravelle CD-210P
標準価格¥ 49,800
通販特価¥36,000

品名	価格
CDO-E (フォトCD対応CD-ROM)	¥29,800
CD-450N (フォトCD対応倍速CD-ROM)	¥79,800
CD-300L (フォトCD対応倍速CD-ROM)	¥42,800
PC-CD60D (ファイルベイ用フォトCD対応倍速CD-ROM)	¥46,800
PC-CD60DS (ファイルベイ用フォトCD対応倍速CD-ROM)	¥69,800
CXA-301 (フォトCD対応倍速CD-ROM)	¥36,800

品名	価格
CDI-FB	¥23,800
CDB-N60	¥23,800
LFBC-210	¥29,800
DRM-602X	¥79,800
PCMMK1	¥64,800
CRC-FD3.5ST	¥17,400
CRC-FD3.5WT	¥28,600
ID-5FS	¥21,800
ID-5FB	¥18,800
AFD-50WA	¥38,800
ID-5W	¥34,800
ID-5S	¥23,800

ビジネスソフト

- 一太郎Ver5
- 一太郎Dash
- オーロラエース
- 直子の代筆
- MS-Windows3.1NT
- 駅すぱあと全国版
- 前略ハードディスク殿
- DISK XII
- コロボックル98
- ノストラダムス
- オーシャノグラフィー2
- エコロジーII
- CANDY5
- マルチペイントお楽しみセット
- Z'STAFF Kid98Ver3.0
- 花子Ver3
- 桐Ver5
- 知子の情報5
- MS-VISUAL BASIC for Windows
- BORLAND C++3.1
- TURBO C++For Windows
- MS-Windows3.1
- MS-VIDEO for Windows
- まいとーくVer2.1
- TOPおまかせ申告
- TOP勘定奉行Aシステム
- TOP勘定奉行Bシステム
- TOP勘定奉行SUPERシステム
- TOP商人IIAシステム
- TOP商人II SUPERシステム
- TOP蔵人IIAシステム
- TOP蔵人II SUPERシステム
- TOP経営分析3
- TOP販売管理3
- TOP給与奉行SUPERシステム
- PCA減価償却システム
- PCA商魂EXスーパー
- PCA商魂EX
- PCA会計EXスーパー
- PCA会計EX
- PCA商管EX
- PCA給与EX
- PCA青色申告会計
- 弥生会計3
- 弥生見積書
- 弥生かんたん帳簿2
- 大福帳2

各種ビジネスソフト取扱い中

載り切れない商品も多数あります。掘り出し物もわんさか!

パソコン売るなら ソフマップ 世界の常識

パソコン・ワープロ・DOS/V・UNIX機・MIDI・FAX・コードレス電話・TVゲーム機・ソフト・各種関連商品

高額買取・下取交換OK!

買取り金額は変動することがありますのでお電話にてご確認ください。
買取り価格は、4月15日現在の価格です。

東京 0120-110-994
大阪 0120-419-802

メーカー	機種	買取金額
NEC	PC-9801BX2/U2	¥95,000
NEC	PC-9801NL/R120A	¥198,000
EPSON	PC-486HX5	¥178,000
EPSON	PC-486SR2	¥102,000
TOSHIBA	JW98W(Rupo)	¥140,000
SHARP	ZAURUS(PI-3000)	¥30,000
Apple Computer	Mac LC475 8MB/160HD	¥178,000

社団法人 日本通信販売協会会員

TV 日本テレビ・TBS・フジテレビ テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映

高額買取 下取交換

下取・買取専用電話
東京 0120-110-994
大阪 0120-419-802

★下取り交換の例★
NEC PC-9801BA2/U2が欲しい場合

あなたがお持ちの機種		
NEC PC-9801DA2 ¥90,000(下取価格)	+	NEC PC-9801BA2/U2との差額 ¥149,800

あなたの欲しい機種 NEC PC-9801BA2/U2がお手元に!

出張買取もできます。
(東京・大阪近郊のみ)
東京03-3253-0558
大阪06-634-9481

夏のボーナス 金利0%!
今買ってお支払いは夏のボーナスで!!
(5月1日より7月31日まで)

受付時間 AM9:30〜PM6:30 (月〜金)
学校専用電話 03-3253-0999
03-3253-0991 法人専用電話

パソコン買うなら 株式会社ソフマップ
〒101東京都千代田区外神田3-14-10ソフマップビル
〒556大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

ソフマップ 新品5年保証　ソフマップ 中古1年保証　ソフマップ 永久買取　ソフマップ 初期不良3か月保証

コンピュータ関連の雑誌・書籍・ゲーム攻略本等高額にて買取します

パソコン本体

機種名	買取価格
■NECデスクトップ	
●PC-9821As2/M2	¥178,000
●PC-9821Ap2/M2	¥248,000
●PC-9801BA2/M2	¥158,000
●PC-9801BS2/M2	¥117,000
●PC-9801BX2/M2	¥97,000
●PC-9801BX/M2	¥88,000
●PC-9801BA/M2	¥113,000
●PC-9821Ae/M2	¥134,000
●PC-9821As/M2	¥152,000
●PC-9821Ap/M2	¥204,000
●PC-9801FA2	¥98,000
●PC-9801FA1	¥92,000
●PC-9801DA2	¥78,000
●PC-9801DS5	¥64,000
●PC-9801DX5	¥50,000
●PC-9801RA21	¥71,000
●PC-9801RA2	¥53,000
●PC-9801RS21	¥51,000
●PC-9801RX21	¥38,000
●PC-9801VX21	¥20,000
●PC-9801VM11	¥16,000
●PC-9821Ap2/U2	¥248,000
●PC-9821As2/U2	¥175,000
●PC-9821BP/U8W	¥228,000
●PC-9821BE/U7W	¥142,000
●PC-9801BA2/U2	¥158,000
●PC-9801BS2/U2	¥117,000
●PC-9801BX2/U2	¥112,000
●PC-9801BX/U2	¥90,000
●PC-9801BA/U2	¥100,000
●PC-9821Ae/U2	¥128,000
●PC-9821As/U2	¥150,000
●PC-9821Ap/U2	¥205,000
●PC-9821Ce2 model S1	¥165,000
●PC-9821Ce2 model S2	¥180,000
●PC-9821Ce model S1	¥128,000
●PC-9821Ce model S2	¥150,000
●PC-9821 model S1	¥95,000
●PC-9821 model S2	¥110,000
●PC-9801CS5	¥68,000
●PC-9801CS2	¥62,000
●PC-9801CV21	¥30,000
●PC-9801FA/U2	¥98,000
●PC-9801FS/U2	¥92,000
●PC-9801FX/U2	¥68,000
●PC-9801FS/U1	¥62,000
●PC-9801DA/U2	¥92,000
●PC-9801DS/U2	¥78,000
●PC-9801DX/U2	¥58,000
●PC-9801ES2	¥43,000
●PC-9801EX2	¥50,000
●PC-9801US	¥37,000
●PC-9801UR	¥27,000
●PC-9801UF	¥30,000
●PC-9801UX21	¥20,000
■NECノート&ラップトップ	
●PC-9801T model W7	¥75,000
●PC-9801T model F71	¥188,000
●PC-9801T model F51	¥145,000
●PC-9801P80/W	¥155,000
●PC-9821Ne	¥290,000
●PC-9801NX/C	¥192,000

機種名	買取価格
●PC-9801NA/C	¥210,000
●PC-9801NC	¥175,000
●PC-9801NS/A	¥155,000
●PC-9801NA	¥135,000
●PC-9801NS/R	¥127,000
●PC-9801NS/L	¥80,000
●PC-9801NS/T	¥95,000
●PC-9801NS/E	¥82,000
●PC-9801NS-20	¥55,000
●PC-9801NS	¥50,000
●PC-9801NL	¥48,000
●PC-9801NV	¥40,000
●PC-9801N	¥25,000
■EPSONデスクトップ	
●PC-486HG2	¥140,000
●PC-486HX2	¥170,000
●PC-486SE2	¥78,000
●PC-486GRS2	¥128,000
●PC-486GRP2	¥95,000
●PC-486GR3	¥80,000
●PC-486GR5	¥65,000
●PC-486GF5	¥76,000
●PC-486GF3	¥72,000
●PC-486P2	¥60,000
●PC-386G-STD	¥30,000
●PC-386VR-STD	¥30,000
●PC-386GE5	¥60,000
●PC-386GS5	¥50,000
●PC-386GS2	¥60,000
●PC-386GE2	¥50,000
●PC-386P2	¥50,000
●PC-386M-STD	¥30,000
■EPSONノート&ラップトップ	
●PC-486PT1	¥155,000
●PC-486NAS1D	¥160,000
●PC-486NAS2	¥128,000
●PC-486NASX2	¥180,000
●PC-486NASC2	¥280,000
●PC-386NARX	¥165,000
●PC-386NAR2	¥85,000
●PC-386NOTE AE1	¥65,000
●PC-386NOTE W1B	¥64,000
●PC-386NOTE NWR2	¥70,000
●PC-386NOTE WRID	¥88,000
■TOSHIBA J-3100	
●J-3100EZ486	¥100,000
●J-3100EZ001	¥65,000
●J-3100EVS001WD	¥101,000
●J-3100EVS001WN	¥88,000
■Fujitsu FM-TOWNS	
●TOWNS II MX20	¥218,000
●TOWNS II MA20	¥156,000
●TOWNS II ME20	¥115,000
●TOWNS II HR20	¥98,000
●TOWNS II UR20	¥98,000
●FMT-DP3311	¥63,000
●FMT-DP5351W	¥42,000
■SHARP X-68000	
●CZ-300C(X68030 Compact)	¥180,000
●CZ-510C(X68030)	¥188,000
●CZ-634C(X VI)	¥106,000
●CZ-623C	¥100,000
●CZ-613C	¥88,000

PCシリーズ対応周辺機器

機種名	買取価格
■ハードディスク	
●CRC-SCS240H	¥32,000
●ES-200	¥31,000
●V-200-3EA	¥18,000
●HD-241A	¥34,000
●SHD-B170	¥34,000
●PS-120P	¥30,000
●PF-180-DB	¥42,000
●INTER-170A	¥15,000
●INTER-240BN	¥17,000
●CRC-IDE240A	¥16,000
●IH-240M	¥16,000
●AD-W170A	¥16,000
●BLT-N120	¥14,000
●CRC-IHE340	¥35,000
●AV-200AP	¥28,000
●PACK-EV200	¥28,000
●PACKNV-120	¥17,000
●CN-120E-MD	¥12,000
●TR-NE340	¥36,000
●NH-200AS	¥27,000
■RAM	
●EMJ-4000S	¥16,000
●EFA-4000S	¥15,000
●EFA-10MS	¥33,000
●EFS-6000S	¥20,000
●EAB-4000	¥15,000
●EDA-4000S	¥15,000
●EDA-8000S	¥26,000
●MRA-4000	¥15,000
●ENA-4000	¥10,000
●ENR-8000	¥21,000
●ESL-4000S	¥16,000
●ENX-4000T	¥14,000
●ENX-8000T	¥22,000
●ENE-8000T	¥23,000
●ENE-12MT	¥35,000
●ECE-4000	¥14,000
●BA34-8M	¥26,000
●PIO-RA134-8MB	¥24,000
●PC34R-8M	¥28,000
●NX34-4M	¥11,000
●NX34-8M	¥22,000
●NE34-8M	¥25,000
●NA34-4M	¥12,000
●NT34-2ML	¥4,000
■モデム	
●MC14400FX	¥18,000
●MD24FL10V	¥8,500
●MD24XL10V	¥8,000
●MD96XL10V	¥17,000
●MD96XT10V	¥10,000
●PV-AF24V5WN	¥10,000
●PV-CNF24	¥12,000
■スキャナ	
●PC-IN500/4C	¥90,000
●PC-IN506	¥78,000
●GT-8000	¥138,000
●GT-6000	¥68,000
●HS-7RII	¥13,000
●HS-10RII	¥18,500
●HS60F-H	¥17,000

PCシリーズ対応モニター

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-KD1522	¥27,000
●PC-KD1511	¥28,000
●PC-KD881	¥28,000
●PC-KD882	¥25,000
●PC-KD853N	¥22,000
●PC-KD854N	¥17,000
●PC-KM171	¥55,000
■SHARP	
●CU-14MD	¥22,000
●CU-14PD	¥23,000
●CU-14KD	¥20,000
●CU-14FD	¥18,000
■EPSON	
●CR-8000	¥82,000
●CR-7500	¥55,000
●CR-7000	¥45,000
●CR-5500	¥23,000
■マルチスキャン	
●AV-17CRT	¥58,000
●ACM-217	¥58,000
●VSA-171	¥65,000
●PORTRAIT/15PLUS	¥58,000
●DM-17F	¥62,000
●SRC-1403J	¥28,000
●RD-15D	¥36,000
●RD-17Y	¥60,000
●F-557	¥78,000
●T560	¥120,000
●MF-8217J	¥60,000
●MF-8615	¥36,000
●DX-17N	¥56,000
●MF-5517J	¥30,000

PCシリーズ対応プリンタ

機種名	買取価格
■NEC	
●PC-PR201/63A	¥45,000
●PC-PR201/47	¥28,000
●PC-PR101/Tn103A	¥35,000
●PC-PR101T/165	¥30,000
●PC-PR101T/103	¥20,000
●PC-PR150n	¥30,000
●PC-PR101/63	¥36,000
■EPSON	
●LP-8000	¥90,000
●MJ-1000V2	¥38,000
●MJ-500V2	¥23,000
●MJ-1000	¥30,000
●MJ-500	¥14,000
●VP-1700	¥30,000
●VP-2061	¥45,000
●VP-1047	¥20,000
●VP-870	¥40,000
●VP-960	¥42,000
●AP-1000	¥26,000
●AP-700	¥20,000
■CANON	
●BJ-220JS	¥55,000
●BJ-600J	¥60,000
●BJ-15VPRO	¥38,000
●BJ-10VL	¥23,000
●BJ-10VS	¥22,000
●BJ-10VC	¥20,000

ワープロ/電子文具

機種名	買取価格
■NEC	
●文豪mini7SV	¥85,000
●文豪mini7SR	¥55,000
●文豪mini7SX	¥60,000
●文豪mini5UV	¥86,000
●文豪mini5UH	¥90,000
●文豪mini5UC	¥122,000
●文豪mini5UJ	¥73,000
●文豪mini5SH	¥65,000
●文豪mini5SV	¥50,000
●文豪mini5SJ	¥56,000
●文豪mini5SC	¥56,000
●文豪mini5SI	¥50,000
●文豪mini5RC	¥52,000
●文豪mini5SX	¥56,000
●文豪mini5RS	¥45,000
■FUJITSU	
●OASYS30AD405	¥84,000
●OASYS30AD401	¥75,000
●OASYS30AD301	¥50,000
●OASYS30AX401	¥78,000
●OASYS30AX301	¥60,000
●OASYS30AX-CD	¥50,000
●OASYS30SX401	¥70,000
●OASYS30LX651	¥70,000
●OASYS30LX601	¥78,000
●OASYS30LX401	¥50,000
■SHARP	
●WD-A850	¥108,000
●WD-A780	¥97,000
●WD-A770	¥90,000
●WD-A761	¥75,000
●WD-A550	¥50,000
●WD-A541	¥48,000
●WD-A351	¥32,000
●WD-Y330	¥50,000
●WV-S250	¥55,000
■TOSHIBA	
●JW98W	¥140,000
●JW98V	¥100,000
●JW98UPII	¥72,000
●JW95HV	¥64,000
●JW95KVII	¥60,000
●JW95KV	¥56,000
●JW95JV	¥52,000
●JW95KP	¥50,000
●JW95JP	¥46,000
●JW05HG	¥102,000
●JW05P	¥78,000
●JW05V	¥56,000
●JWR1	¥60,000
●JW04N	¥63,000
●JW01V	¥54,000
●PN-10	¥38,000
●JW95B	¥36,000
■CASIO	
●HW-9900RX	¥80,000
●HW-9900VX2	¥80,000
●HW-9900VX	¥62,000
●PX-10	¥70,000
■CANON	
●CW-J5	¥74,000
●CW-J10	¥100,000
●CW-A85H	¥70,000
●CW-A80H	¥58,000
●CW-A75	¥57,000
●CW-A65W	¥50,000
●CW-N3	¥50,000
■Panasonic	
●FW-U1P95	¥75,000
●FW-U1P611	¥55,000
●FW-U1P609	¥48,000
●FW-U1S57	¥55,000
●FW-U1S55Ai	¥45,000
●FW-U1S88Ai	¥43,000
●FW-U1J85	¥60,000
●FW-U1J82	¥47,000

電子手帳/電子文具

機種名	買取価格
●PV-F1	¥20,000
●PA-9700	¥20,000
●PA-9600	¥16,000
●PA-9550	¥10,000
●PA-X3	¥10,000
●PA-X2	¥8,000
●PA-X1	¥5,000
●DK-E810	¥16,000
●DK-E800	¥12,000
●DD-8	¥10,000
●DD-10	¥12,000
●DD-10BZ	¥15,000
●DD-30BZ	¥23,000

FAX

機種名	買取価格
●UX-22CL	¥60,000
●UX-5	¥15,000
●UX-11	¥25,000
●KX-PW2-TA	¥30,000
●PFX-40	¥55,000
●Canofax PF60	¥40,000
●Speax 7	¥20,000

Macintosh

機種名	買取価格
●Mac SE/30(5MB/80HD)	¥92,000
●Mac Classic II(4MB/HD80)	¥49,000
●Mac ColorClassic(4MB/160HD)	¥48,000
●Mac ColorClassic II(8MB/160HD)	¥75,000
●Mac LC575 8M/320HD/CD	¥128,000
●Mac LC520 8M/160HD/CD	¥85,000
●Mac LCIII(4M/160HD)	¥70,000
●Mac II si(5MB/80HD)	¥50,000
●Mac II cx(4MB/80HD)	¥40,000
●Mac II x(4MB/160HD)	¥92,000
●Mac II ci(5MB/230HD)	¥74,000
●Mac II fx(4MB/80HD)	¥92,000
●Mac II fx(4MB/160HD)	¥98,000
●Mac II vx(8MB/230HD/CD)	¥109,000
●Mac Quadra 840AV(8MB/500HD/CD)	¥248,000
●Quadra 610(8MB/230HD/CD)	¥135,000
●Mac Quadra 800(8MB/230HD)	¥185,000
●Mac Quadra 800(8MB/500HD/CD)	¥205,000
●Mac Quadra 800(8MB/1000HD/CD)	¥288,000
●Mac Quadra 700(4MB/80HD)	¥175,000
●Mac Quadra 700(4MB/230HD)	¥195,000
●Mac Quadra 700(4MB/400HD)	¥205,000
●Mac Quadra 950(8MB/500HD/CD)	¥278,000
●Mac Quadra 950(8MB/230HD)	¥236,000
●Mac Quadra 900(4MB/400HD)	¥165,000
●Centris 610(8M/230HD/CD)	¥124,000
●Centris 650(8M/230HD/CD)	¥138,000
●Centris 660 AV(8M/500HD/CD)	¥175,000
●Centris 660 AV(8M/230HD/CD)	¥145,000
●Mac PowerBook 100(4MB/40HD+FD)	¥32,000
●Mac PowerBook 140(4MB/40HD)	¥51,000
●Mac PowerBook 140(4MB/80HD)	¥57,000
●Mac PowerBook 145B(4MB/80HD)	¥80,000
●Mac PowerBook 160(4MB/40HD)	¥78,000
●Mac PowerBook 160(4MB/80HD)	¥82,000
●Mac PowerBook 170(4MB/40HD)	¥91,000
●Mac PowerBook 170(4MB/80HD)	¥97,000
●Mac PowerBook 180(4MB/120HD)	¥120,000
●Mac PowerBook 180(4MB/80HD)	¥110,000
●Mac PowerBookDuo210(4MB/80HD)	¥70,000
●Mac PowerBookDuo230(4MB/120HD)	¥85,000
●Mac PowerBookDuo250(12MB/200HD)	¥158,000
●Mac PowerBookDuo270C(12MB/240HD)	¥188,000
●Perfomer 275(日本語Claris Works付)	¥75,000
●Perfomer 520(日本語Claris Works付)	¥125,000
●NEWTON USA Ver	¥35,000
●Mac Portable(2MB/40HD)	¥47,200
●Mac Portable(1MB/40HDD)	¥18,000

※CD-ROMソフトも高額買取中！

中古パソコン1年間保証！サポート万全体制!!圧倒!!ビッグな品揃え在庫量5、000台!!店頭にて大量展示中!!

ソフマップ移動買取センター

Macintosh・ワープロ 特に大歓迎！



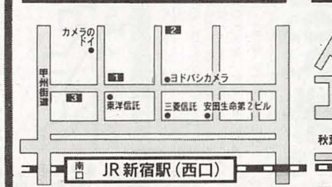
移動買取買取センター ☎03-3253-0558
大阪移動買取センター ☎06-634-9481

東京通信買取専用電話	0120-110-994
大阪通信買取専用電話	0120-419-802
東京秋葉原ハード買取センター	03-3253-0828
シカゴ5F買取センター	03-3253-9199
東京新宿ハード買取センター	03-3343-3362
東京本店ソフト買取	03-3253-3099
東京第2ソフト買取	03-3253-0827
大阪ハード買取専用	06-634-9480
大阪ソフト買取専用	06-634-5822

●通信販売受付時間/年中無休
平日AM10:30〜PM7:30 ●日・祝日AM10:00〜PM7:00

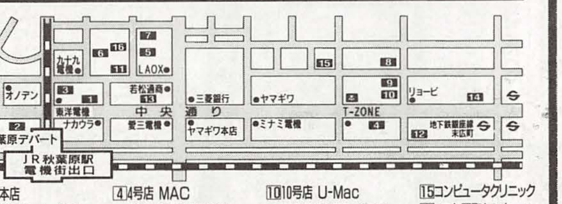
商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合は至急お電話下さい。

東京/新宿 03-3346-9651



1 新宿1号店 新品・中古TVゲーム専門店
2 2号店 中古パソコン専門店
3 ソフト買取センター

東京/秋葉原 03-3253-4226（代表）



本店 新品ゲーム/中古
1 1号店 Chicago WindowsShop
2 2号店 MAC MIDI COLLECTION館
3 3号店 情報家電専門店
4 4号店 MAC COLLECTION館
5 5号店 中古パーツ/パソコン
6 6号店 新品ソフト館
7 7号店 中古パソコン専門店
8 8号店 中古パソコンソフト
9 9号店 中古ファミコン専門店
10 10号店 U-Mac DOS/Vステーション
11 11号店 中古ファミコン
12 12号店 下取交換センター 買取センター
13 13号店 総合アミューズメント館
14 14号店 新品ソフト専門店
15 コンピュータクリニック
16 ソフト買取センターII DOS/VステーションII

店頭にも是非お越しください!!

大阪/日本橋 06-634-6306



大阪日本橋 地下鉄堺筋線日本橋駅北口より徒歩1分
1 1号店 新品ゲームソフト
2 2号店 マックコレクション
4 4号店 新品ファミコン専門店
5 5号店 新品ハードソフト
6 6号店 MIDI LAND サポートセンター
大阪難波店 南海難波駅南海線改札よりり徒歩1分
3 3号店 新品・中古ファミコンソフト

TV

日本テレビ・TBS・フジテレビ テレビ朝日・テレビ東京・テレビ大阪・関西テレビ・朝日放送系列でCM放映

グレードUP！どこよりも高く下取交換します！

お申込方法

1. 出張買取ご利用の場合

お申し込み電話
東京 ☎03-3253-0558
大阪 ☎06-634-9481

お客さまのご都合に合わせて、係員が直接品物を取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)個人・法人どちらもOK!
・手数料2,000円程度かかります。

2. 直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払致します。身分証明書（免許証・保険証・学生証etc）と印鑑（個人印）が必要です。（高校生以下の方は、親の同意書も必要です。）

電話加入権も高額買取中！

■お申し込み お問合せは
東京秋葉原ハード買取センター
03-3253-0828
03-3253-9199
新宿買取センター
03-3343-3362
大阪5号店2F
06-634-9480

・身分証明書、10日以内の印鑑証明書、実印、休止票（または電話番号が確認できるもの）詳しくはお電話にてお問合せ下さい。

高く売る方法

1. マニュアル、システム等の付属品も忘れずにお持ち下さい。
1. お売りになる前に、汚れなど落としてきれいにして下さい！
1. お客様が売りたくなった時がすばり高値です！（早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。）
1. 下取交換にすれば、さらに高く売れます！
1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます。

FM-TOWNS 販売実績日本一

祝

みなさまのおかげでアイ・ツーは今期FM TOWNS販売実績日本一

秋葉原2号店 TOWNS専門館

NOW

FM TOWNS販売日本一の専門店

FUJITSU 特約店 FM LAB アイ・ツー

●TOWNS・FMVはおまかせください

富士通パソコン専門ショップ FMショップ会会員店

FM·LAB

TOWNS本体・周辺機器・ソフト

アイ・ツーおすすめ基本超特価表

(本体+ディスプレイ+アイ・ツーBig特典、+FMT-726)

商品は今／お支払いは今年の夏一括・夏冬の2回、夏冬夏の3回、夏冬夏冬の4回もOKで～す／		MAG (17インチ トリニトロン) MX-17S	MAG (14インチ トリニトロン) LX-1464S	飯山電機 (15インチ フラットマルチスキャン) MF8615	飯山電機 (17インチ フラットマルチスキャン) MF8217
FM TOWNSⅡ MA 340W i486SX (33MHZ) 新TOWNSスペック + FMT-726 (CRT変換コネクターV) + アイ・ツーBig特典	定価合計	¥716,580	¥518,380	¥528,580	¥606,580
	アイ・ツー特価	¥372,800 48%off	¥322,800 38%off	¥334,800 36%off	¥372,800 38%off
	24回払い	¥ 17,792	¥ 15,406	¥ 15,978	¥ 17,792
	36回払い	¥ 12,427	¥ 10,760	¥ 11,160	¥ 12,427
	48回払い	¥ 9,920	¥ 8,590	¥ 8,909	¥ 9,920
FM TOWNSⅡ MX 340W i486DX2 (66MHZ) 新TOWNSスペック + FMT-726 (CRT変換コネクターV) + アイ・ツーBig特典	定価合計	¥816,580	¥618,380	¥628,580	¥706,580
	アイ・ツー特価	¥442,800 46%off	¥392,800 36%off	¥404,800 36%off	¥442,800 37%off
	24回払い	¥ 21,132	¥ 18,746	¥ 19,319	¥ 21,132
	36回払い	¥ 14,760	¥ 13,093	¥ 13,493	¥ 14,760
	48回払い	¥ 11,783	¥ 10,452	¥ 10,772	¥ 11,783

期間限定・アイ・ツーオリジナルスペシャルメニュー発表!

これだけの割引はFM LABアイ・ツーの自慢です!

商品は今／お支払いは今年の夏一括・夏冬の2回、夏冬夏の3回、夏冬夏冬の4回もOKで～す／		富士通 (17インチ 4モードマルチスキャン) FMT DP8711	富士通 (14インチ トリニトロン) FMT DP8311	MAG (17インチ トリニトロン) MX-17S	MAG (14インチ トリニトロン) LX-1464S	飯山電機 (15インチ フラットマルチスキャン) MF8615	飯山電機 (17インチ フラットマルチスキャン) MF8217
FM TOWNSⅡ MA 340W i486SX (33MHz) 新TOWNSスペック + アイ・ツーオリジナルメニュー + アイ・ツーBig特典フルコース	定価合計	¥731,160	¥648,160	¥834,960	¥636,760	¥646,960	¥724,960
	アイ・ツー特価	¥476,800 35%off	¥410,400 36%off	¥414,800 50%off	¥364,800 43%off	¥374,800 42%off	¥414,800 43%off
	24回払い	¥ 22,755	¥ 19,586	¥ 19,796	¥ 17,410	¥ 17,887	¥ 19,796
	36回払い	¥ 15,893	¥ 13,680	¥ 13,827	¥ 12,160	¥ 12,493	¥ 13,827
	48回払い	¥ 12,687	¥ 10,920	¥ 11,038	¥ 9,707	¥ 9,973	¥ 11,038
FM TOWNSⅡ MX 340W i486DX2 (66MHz) 新TOWNSスペック + アイ・ツーオリジナルメニュー + アイ・ツーBig特典フルコース	定価合計	¥831,160	¥748,160	¥934,960	¥736,760	¥746,960	¥824,960
	アイ・ツー特価	¥546,800 34%off	¥480,400 36%off	¥484,800 48%off	¥434,800 41%off	¥444,800 40%off	¥484,800 41%off
	24回払い	¥ 26,096	¥ 22,927	¥ 23,137	¥ 20,751	¥ 21,228	¥ 23,137
	36回払い	¥ 18,226	¥ 16,013	¥ 16,160	¥ 14,493	¥ 14,827	¥ 16,160
	48回払い	¥ 14,550	¥ 12,783	¥ 12,900	¥ 11,570	¥ 11,836	¥ 12,900

あなたのお好みのセットをお聞かせ下さい／スペシャルメニューはホンの一例です。
TOWNS専任スタッフが超特価にてお答えします／

これから！今から のあなたにおすすめ

新発売 FM TOWNSⅡ Freshとは?

- SX33MHz 6MBメモリー170MBハードディスク
- \+ CRT➡FMDP5351W
- \+ キーボード(JIS or 親指)
- \+ MS-Windows V3.1
- \+ MS-DOS Ver6.2
- \+ TOWNS OS
- \+ OASYS-Win(ワープロソフト)

インストールソフト

\+ アイ・ツーBig特典フルコース付

買ってすぐ使えるオールインワンタイプ登場!

- FM TOWNSⅡ Fresh
- アクティブスピーカーシステム
- 富士通 FMJP-101G……¥79,800 (インクジェットプリンター)
- TOWNS用プリンターケーブル……¥3,800

(アイ・ツーBig特典(CDキャビネット・フロッピーディスク)(マウスパット・フロッピーディスク) 全国送料どこでも無料)

定価合計¥473,360

早い者勝ち 限定 アイ・ツー特価 ¥298,000

(熱転写プリンター(カラーモノクロ両対応)に変更ご希望の方はさらに値引きします。)

分割OK!!

均等払い ¥14,222×24回 ¥9,933×36回 ¥7,930×48回

ボーナス月加算例 (¥ 7,222×24回 ¥42,000× 4回) (¥ 5,100×36回 ¥29,000× 6回) (¥ 4,096×48回 ¥23,000× 8回)

スピーカー及びプリンターのご不用の方は、お気軽にお申し出下さい。さらに値引き致します/

FM TOWNS 発売5周年記念キャンペーン

キャンペーン実施期間中 FM-LABアイ・ツーでFM TOWNSⅡ本体お買い上げの方全員に
もれなく『アイ・ツーBig特典フルコース』をプレゼントします。
これだけのプレゼント さすがFMパソコン専門ショップ

FM LABアイ・ツーだね!

FM TOWNS発売5周年記念キャンペーン

アイ・ツーBig特典フルコース

- CDキャビネット(CDソフト30巻収納可 定価¥2,200)
- MaXell・3.5インチ2HDフロッピーディスク10枚¥3,000
- 3.5インチフロッピーディスクケース 定価¥380
- Towns用マウスパット 定価¥1,200
- FM TOWNSアプリケーションカタログ
- FM Townsオリジナルグッズ
- アイ・ツーオリジナルトランプ
- FM Townsシステム構成図
- 全国送料全て無料(タダ/)

オールプレゼント

+

新TOWNSスペック

- 本体FM TOWNSⅡ MA or MX+340MB・内蔵ハードディスク(MA340・MX340)
- ディスプレイ各メーカー(上記表ご参照下さい)
- MS-Windows Ver3.1 / MS-DOS Ver6.2 / Towns OS ── プレインストール
- 富士通4MBメモリー追加(合計ナント8MBメモリーになりました。)

\+

アイ・ツーオリジナルメニュー

- アクティブスピーカシステム……¥4,980 (マルチメディアに最適な防磁スピーカ仕様)
- 熱転写プリンター(カラー・モノクロ両対応)……¥49,800
- プリンタケーブル……¥3,800
- 9600bps FAXモデム・FM9624……¥59,800
- FMT-726(CRT変換コネクターV)……¥3,800 (FMT-DP8311+8711は不要の為メニューにふくまれていません。)

★ハードディスク170MBに変更の場合はアイ・ツー特価より¥20,000引きとなります。
★あなたのお好みのセットをお聞かせ下さい。スペシャルメニューはホンの一例です。(自由に組み合わせ可能)
★アイ・ツーオリジナルメニューのいらない方はお気軽にお申し出下さい。アイ・ツー特価より値引き致します/
(但、他メーカーモニターをセットされる方はFMT-726は別売必須となります。+¥2,800)

本体FM TOWNSⅡ MF20……¥228,000
モニターMAG LX1464S(14インチトリニトロン)……¥ 99,800
FMT-726(TOWNS CRT変換コネクターV)……¥ 3,800
発売記念5周年キャンペーンBig特典 フルコースプレゼント付

定価合計¥343,380 39%off

アイ・ツー特価 **¥209,800**

¥10,013×24回 ¥6,994×36回 ¥5,583×48回

本体FM TOWNSⅡ ME2A or B……¥198,000
モニターエレコム・HRM-14……¥ 69,800
アクティブスピーカーシステム……¥ 4,980
FMT-726(TOWNS CRT変換コネクターV)……¥ 3,800
発売記念5周年キャンペーンBig特典 フルコースプレゼント付

定価合計¥293,360 37%off

アイ・ツー特価 **¥185,800**

¥13,677×15回 ¥8,867×24回 ¥6,193×36回

FM TOWNSⅡモデルMF170WA or B……¥288,000
MF-8615(飯山電機15インチモニター)……¥110,000
FMT-726(TOWNS CRT変換コネクターV)……¥ 3,800
発売記念5周年キャンペーンBig特典 フルコースプレゼント付

定価合計¥418,580 36%off

アイ・ツー特価 **¥268,000**

¥12,790×24回 ¥8,933×36回 ¥7,132×48回
ボーナス月併用例 ¥4,483×36回+¥26,700×6回

本体FM TOWNSⅡ MA20……¥298,000
モニターMAG・MX・17S(17インチトリニトロン ハイレゾ)……¥298,000
FMT-726(TOWNS CRT変換コネクターV)……¥ 3,800
発売記念5周年キャンペーンBig特典 フルコースプレゼント付

定価合計¥616,580 50%off

アイ・ツー特価 **¥305,800**

¥14,594×24回 ¥10,193×36回 ¥8,137×48回
ボーナス月併用例 ¥5,193×36回+¥30,000×6回

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

通信販売専用
ご注文・お問い合わせは…大阪 06-634-1212
06-647-1412
(FAX06-631-6661)
東京03-3258-3053

●アイ・ツーのお支払い方法は……

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本／商品お届け時のお支払いでOK／(実費送料・手数料が必要です) (FM TOWNSⅡ本体を同時ご購入・お届けの場合は送料は無料で代金着払い手数料のみ頂きます。)	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行 難波(ナンバ)支店 普通・5003388 ㈱アイ・ツー通販事業部(お振込手数料¥103～¥721はご負担願います。)	郵便局口座 大阪4-104341 ㈱アイ・ツー お振込手数料¥60～¥210はご負担願います。	〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 ㈱アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要／商品は今すぐお手元に／お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利／夏or冬のボーナス一括一回払いもOK／手続カンタン。お気軽にお申し込み下さい。

＊ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

各種クレジットカードもO.K/ 実質事務手数料6%要・ご来店の方のみのお取扱いとなります。

million card / MasterCard / VISA / JCB / AMERICAN EXPRESS / UC

支払回数	3	6	15	18	20	24	30	36	48	60
アイ・ツー金利	2.65	3.8	7.2	9.5	10.5	11.2	16	16.5	24	29

DOS/V・PC-98の本体から周辺機器・ソフトまで！

パソコンのことならアイ・ツーへ

10周年

周辺機器

ディスプレイ

●17インチ

三菱 RD-17Y …定価¥170,000 ¥104,800
飯山 MF-8617 …定価¥104,800 ¥ 94,800
ICM LS-2617FN 定価¥138,000 ¥ 94,800
ソニー CPD-1738 定価¥188,000 ¥139,800
MAG MX-17S …定価¥298,000 ¥ 95,800
ナナオ F567 ………定価¥310,000 ¥189,800
キャラベル AV-17CRT 定価¥118,000 ¥ 89,800
加賀 MALTIVISION 171 定価¥158,000 ¥102,800

●14/15インチ

飯山 MF-8615 …定価¥110,000 ¥ 54,800
エニックス EM-15LR 定価¥ 79,800 ¥ 54,800
エレコム HRM-14 …定価¥ 69,800 ¥ 34,800
ソニー CPD-1438 定価¥ 98,000 ¥ 69,800

ハードディスク

●98用フェロー・メイト用

エレコム EHB-240BN ………¥ 29,800
EHB-240AN ………¥ 29,800
EHB-340BN ………¥ 44,800
EHB-340AN ………¥ 44,800
日本テクサ TR-260B ………¥ 32,800
TR-260A ………¥ 33,800
TR-340B ………¥ 39,800
TR-340A ………¥ 40,800
ICM INTER-270BN ……¥ 35,800
INTER-270AN ……¥ 36,800
INTER-340BN ……¥ 46,800
INTER-340AN ……¥ 49,800

●98用外付け用

ICM SG-270-DB ………¥ 58,800
SG-340-DB ………¥ 65,800
エレコム EHD-240HG ………¥ 54,800
EHD-340HG ………¥ 67,800
日本テクサ ES-260 ………¥ 49,800
ES-340 ………¥ 62,800
日本アルトス Areas 240NZ ……¥ 39,800

●98用Note用

エレコム EN-200N ………¥ 32,800
EN-340NP ………¥ 51,800
EN-500NP ………¥ 84,800
ICM Pack-200 ………¥ 51,800
Pack-340 ………¥ 64,800
Pack-500 ………¥ 88,900

●Think Pad550/330CS用

エレコム EN-125BP ………¥ 38,000
EN-170BP ………¥ 48,000
EN-340BP ………¥ 69,800

98用グラフィックアクセラレータ

メルコ WAB-1000 ………¥ 15,980
WAB-2000 ………¥ 22,980
WSR-E ………¥ 22,980
IOデータ GA-1024AL ………¥ 24,800
GA-1280AL ………¥ 32,800

98用CPUアクセラレータ

メルコ HRX-12W ………¥ 15,800
HRX-12T ………¥ 19,800
HDA-20W ………¥ 19,800
HFA-16W ………¥ 45,800
HBX-20X ………¥ 74,800
IOデータ PK-X486S50 ………¥ 27,800
PK-V486/87SW2-L …¥ 28,500
PK-VG486/87SW3-L …¥ 32,400
PK-VF486/87SW2-L …¥ 28,400

モデム

オムロン MD-144XT10V ……¥ 33,800
MD-96XL10V ……¥ 32,800
MD-96XT10V ……¥ 29,800
MD-24XT10V ……¥ 21,600
MD-24FL10V ……¥ 15,800
アイワ PV-AF144V5 ……¥ 37,800
PV-PF144 ………¥ 31,800
PV-AF24V5 ………¥ 21,600
PV-P24 ………¥ 13,800
PV-PF24 ………¥ 17,800
マイクロコア MC-14400F×W ……¥ 33,800
MC-24FA5PW ……¥ 15,800
MC-24PA5 ………¥ 13,500

MIDI

ミュージ郎BASIC ………¥ 45,900
ミュージ郎55 ………¥ 66,800
SC-55mkⅡ ………¥ 50,800
PC-200mkⅡ(AC付) ……¥ 32,800
MPU/PC98Ⅱ ………¥ 16,800
S/MPU-PC ………¥ 24,800

IBMマルチメディアパソコン

PS/V Vision



486SLC 50MHz・8MBメモリー・倍速マルチセッションCD-ROM・14インチモニター一体型・DOS&Windows3.1(インストール済)・サウンドブラスター16・マイク付・スイッチonでマルチメディア

●Vision 2408WMB 定価¥368,000 (170MBハードディスク)
アイ・ツー特価 ¥229,800

●Vision 2408WMC 定価¥438,000 (340MBハードディスク)
アイ・ツー特価 ¥272,800

今お買い上げの方に 目玉 定価¥9,800 ジョイスティック 先着50名様にプレゼント

IBM新製品Newモデル登場

PS/V Entry(エントリー)



●CPU：i486SX-33MHz
●メモリ：4MB～8MB
●ビデオ：SVGA(GD5428)

おすすめモデル その1
2406WWB 定価¥252,000 (170MBHDD/DOS6.1/Windows3.1/8MB)
ナント¥179,800

おすすめモデル その2
2406WWB+マルチメディアキット(組込み済)
(サウンドブラスター16 倍速CD-ROM/スピーカー) 定価¥328,000
ナント¥209,800

2406-W01 定価¥148,000
2406-WVB 定価¥198,000
2406-WWB 定価¥252,000

大好評/売れてます Think Pad 550BJ

Think Pad 550BJ (A4ファイルサイズにマイクロBJプリンター搭載)

2437-YOI(FDDモデル) 定価¥298,000→¥198,000
2437-YVB(120MB 2MBモデル) 定価¥454,000→¥224,800

おすすめモデル ●2437YVB (120MB 2MBメモリ) 定価¥454,000 + 8MB増設メモリ 定価¥70,000
=¥259,800 50% OFF

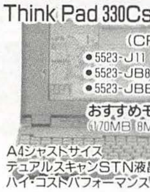
これ一台で印字までOK!! BJプリンター内蔵

おすすめモデル2 2437YLS/YMS (170MB 6MB) (Lotus OFFICE or マイクロソフトOFFICE インストール済)
定価¥568,000 ズバリ ¥298,000

ハードディスク メモリの組合せは御相談下さい!!

IBM最新カラーノートパソコン Think Pad 330Cs

Think Pad 330Cs



(CPU:486SLC-50MHz 高速です)

●5523-J11 (FDDモデル) 定価¥348,000→¥239,800
●5523-JB8 (80MB DOSモデル) 定価¥418,000→¥289,800
●5523-JBB (170MB DOSモデル) 定価¥448,000→¥309,800

おすすめモデル 5523JBW 定価¥498,000 (170MB 8MB DOS Win3.1)

A4ジャストサイズ デュアルスキャンSTN液晶 ハイ・コストパフォーマンス!!

すぐにWindows使える
ズバリ ¥335,800

B5サイズのサブノートは流行です Think Pad 220

Think Pad 220



B5サブノートとしては最軽量1kg
80MBハードディスク内蔵(DOSインストール済)
単3×6本でもOK!

2432-SJ8 定価¥248,000 ズバリ¥169,800

限定おすすめモデル
2432-SJ8+4MBメモリ+Windows3.1
定価¥337,800→¥198,000

手のひらB5サイズ 1kgと軽量

通信販売専用TEL

大阪 06-634-1212
06-647-1412
東京 03-3258-3053

NECパソコンSet

●PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
●HRM-14 定価¥69,800 14インチモニター
定価合計¥247,800 アイ・ツー特価 ¥156,000
12回払い×¥14,273 24回払い×月々¥7,445 36回払い×月々¥5,200

●PC-9321Ap2/U2 定価¥448,000
●17インチモニタHRM-17E 定価¥138,000
定価合計¥586,000 アイ・ツー特価 ¥389,800
12回払い×¥35,667 24回払い×月々¥18,602 36回払い×月々¥12,993

NECマルチパソコン

●PC-9821Ce2/S2 定価¥348,000
●4MB増設メモリ 定価¥ 28,000
●プリンターBJ-220JC 定価¥ 98,000
定価¥474,000 アイ・ツー特価 ¥318,000
12回払い×¥29,096 24回払い×月々¥15,176 36回払い×月々¥10,600

●PC-9821Cs2/S2 定価¥428,000
●4MB増設メモリ 定価¥ 28,000
●プリンターBJC-600J 定価¥120,000
定価¥576,000 アイ・ツー特価 ¥402,800
12回払い×月々¥36,855 24回払い×月々¥19,222
36回払い×月々¥13,426

富士通FMVアイ・ツー販売キャンペーン①

FMV466DE 定価¥378,000 (i486DX2-66MHz/4MB 340MBHDD/DOS6/Win3.1) +ViperVLB 定価¥83,800 (Windows最強アクセラレータ)

=¥お問い合わせ下さい

モニターセット価格	14インチモニター MAG LX-1464S	17インチモニター MAG MX-17S
上記本体 FMV466DE + ViperVLB	ズバリ ¥308,800	ズバリ ¥359,800

※マルチメディアキット(倍速CD-ROM/サウンドブラスター16/スピーカー/マイク)をプラスの場合¥42,000UP

NEC-98シリーズ

PC-9801 Bx 2/U2 …定価¥178,000→¥125,800
PC-9821AS2/U2 …定価¥328,000→¥226,800
PC-9821AS2/U8W 定価¥458,000→¥319,800
PC-9821Ap2/U2……定価¥448,000→¥301,800
PC-9821Ap2/U8W…定価¥580,000→¥404,800
PC-9821Bs/U7W …定価¥298,000→¥206,800
PC-9821Bp/U8W …定価¥438,000→¥309,800
PC-9821Ce2/S2……定価¥348,000→¥240,000
PC-9821Cs2/S2……定価¥428,000→¥300,000

お問い合わせ下さい

COMPAQマルチメディアPC

ProLinea MT/CDS

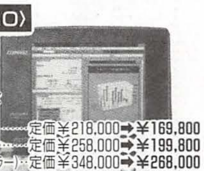


ミニタワーデスクトップ
4MBメモリ/340MBHDD
倍速CD-ROM/サウンドブラスター16
スピーカー/マイクロフォン

MT4/33S-CDS(i486SX-33MHz)…定価¥278,000→¥214,800
MT4/66S-CDS(i486DX2-66MHz)…定価¥378,000→¥288,000

COMPAQ ノート〈AERO〉

CONTURA AERO



B5サイズのノートパソコン
CPU：i486SX-25/33MHz

AERO 4/25 Model 84WF ……定価¥218,000→¥169,800
AERO 4/25 Model 170WF ……定価¥258,000→¥199,800
AERO 4/33C Model 170WF(カラー)…定価¥348,000→¥268,000
AERO 4/33C Model 250WF(カラー)…定価¥388,000→¥297,000

新品ソフトコーナー

●ゲーム

天下御免………¥ 7,500
フラッシュバック………¥ 10,200
臥竜伝 ～三国制覇の計～…¥ 8,900
バイブルマスター2 アグライヤの邪神…¥ 8,200
ファーストクィーン4………¥ 6,800
タクティカル・タンク・コープス…¥ 6,800
卒業Ⅱ………¥ 8,900
スーパーリアル麻雀PⅣ HD版…¥ 8,900
アラベスク………¥ 5,400
REIRA………¥ 5,400
アンリバレンツ………¥ 4,700
ハーフムーンにかわるまで…¥ 6,100

●OS言語

MS-DOS V5.0A 基本 …¥ 6,380
MS-Windows V3.1 (NEC) …¥ 14,800
MS-Windows V3.1(MS) …¥ 12,300
IBM DOS J6.1 ………¥ 16,500
IBM WINDOWS………¥ 15,200
Microsoft Visual Basic V2.0 win …¥ 25,800
V B Pro for Windows …¥ 54,600

●ワープロ

一太郎 V5………¥ 39,700
一太郎 V5/win ………¥ 39,700
OASYS/win V2.0 ……¥ 37,600
Aldus Page Maker 4.0J win …¥ 89,800
POWER PACK ……¥ 28,500
(world Perfect + PRESENTATIONS)
カーテンコール………¥ 26,800

●データベース

桐 V5………¥ 56,000
Lotus Approach R2.1J…¥ 12,000
オーガナイザー R1.1J ……¥ 11,800
Paradox for win………¥ 18,000
EXPRESS for win …¥ 21,800

●表計算

Microsoft EXCEL V5.0…¥ 37,800
Lotus 1-2-3 R2.4J ……¥ 36,800
Lotus 1-2-3 R4J ………¥ 36,800
Lotus Improve ………¥ 12,500
三四郎 ユーザーズキット …¥ 14,800
Quatro Pro for DOS …¥ 12,600

●統合リスト

Microsoft Works for Win V3.0 ¥ 19,800
Microsoft office V1.5 …¥ 49,800
Lotus office ボーナスパック ¥ 59,800
Borland Super Pack ¥ 29,800
(Paradox for win + Quatro pro for win)
オフィス ツールパック ………¥ 53,800
(OASYS win + Lotus 1-2-3 or MS-EXCEL)
Lotus 1-2-3 R4J+AMI PRO R3J win ¥ 32,000

●グラフィックス

花子ユーザーズキット ………¥ 36,800
Video for Windows V1.0 …¥ 13,600
Windows Draw V3.0J ¥ 29,800
COREL DRAW 3.0J/win……¥ 43,500
Adobe photoshop 2.5J/win ¥111,000
Aldus photo styler …¥ 48,000
Photo. Finish 3.0J……¥ 13,800
PC Pointbrash 1.0J…¥ 6,800
MICRO GRAFX DESIGNER 4.0J ¥73,500
CANDY 5………¥ 46,000

●エディタ/ユーティリティー/辞書

Disk VⅡ V3 ………¥ 8,900
WXⅡ+V2.7 ………¥ 6,800
ATOK 8………¥ 9,800
VZ Editor V1.6 ………¥ 6,800
「光の辞典」国語辞典版/win ¥ 6,800
「光の辞典」英和・和英辞典版/win…¥ 8,900
The NORTON UTILITES V6.1 ¥ 23,800
The NORTON DESKTOP for Win 2.2J …¥ 21,000
J-Support for win …¥ 13,800
E-JBANK for Win V3(英→日) ¥ 55,000
J-E BANK for Win V2(日→英) …¥ 55,000
ウイザード V3(DOS5対応版) ¥ 13,800
ウイザード レポート各種……¥ 1,850

●業務

PCA会計 Windows……¥118,000
PCA会計 EX ………¥ 87,500
PCA商魂 EX ………¥ 86,800
PCA商管 EX ………¥ 86,800
TOP勘定奉行 Bシステム…¥112,500
TOP給与奉行 Bシステム…¥112,500
TOP商人Ⅱ Aシステム……¥ 84,500
TOP 蔵人Ⅱ Aシステム …¥ 73,500
弥生会計3………¥ 44,800
弥生見積書 ………¥ 27,800
弥生販売管理3………¥ 46,000
弥生かんたん帳簿 2………¥ 27,800
三代目大番頭 V3………¥151,500
パートナー V3………¥109,500
大富豪 ………¥151,500
大蔵大臣 ver 3 ………¥132,000
販売大臣 ver 1 ………¥151,500

今月の目玉 パート①

■ハードディスク

98デスクトップ用…240MB(Areas-240NZ)ズバリ¥39,800
98ノート用………240MB(EN-240NP)ズバリ¥39,800
DOS/V用IDE………250MB(EBN2-250)ズバリ¥29,800
Think Pad550/330用……340MB(EN-340BP)ズバリ¥69,800

今月の目玉 パート②

■CD-ROM

98用外付け……エレコムECD-250 定価¥59,800 ¥43,800
DOS/V用内蔵 テクセルDM-3028 定価¥96,500 ¥54,800
98用サウンドブラスター16+CD-ROM+スピーカー ¥51,800
DOS/V用サウンドブラスター16+CD-ROM+スピーカー ¥43,800

今月の目玉 パート③

■モニター

14インチ エレコムHRM-14………定価¥69,800 ¥31,800
15インチ サムトロンSC-528MXL 定価¥108,000 ¥46,800
17インチ MAGMX-17S………定価¥298,000 ¥95,800

今月の目玉 パート④

■メモリ

98フェロー用 8MB………ズバリ¥28,800
98メイト用 8MB………ズバリ¥32,800
DOS/V 72ピン 8MB………ズバリ¥34,800
DOS/V 72ピン 4MB………ズバリ¥19,800
DOS/V 30ピン 1MB………ズバリ¥ 4,800
DOS/V 30ピン 4MB………ズバリ¥16,800

今月の目玉 パート⑤

■プリンター

Canon BJ-15V PRO………定価¥89,800 ¥42,800
〃 BJ-220JC………定価¥98,000 ¥53,800
NEC PC-PR101TN103………定価¥77,800 ¥49,800
〃 PC-PR1000E/4………定価¥148,000 ¥69,800
EPSON MJ-500V2………定価¥69,800 ¥47,800
〃 MJ-1000V2………定価¥99,800 ¥68,800
YHP DJ-505JPlus………定価¥78,000 ¥48,800

←お問い合わせ・お申し込みは、前頁をご参照下さい。

パソコン買取り界の老舗アイ・ツーが送る

高額買取りNo.1 あなたのパソコン ハード＆ソフト

アイ・ツー買取り＆下取りシステム ●迅速査定、送料・送金手数料当社負担（但しお支払い時）

買い取り

① 宅急便、郵便小包で下記住所へお送り下さい。（所要日数2〜3日）
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
大阪／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
東京／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F
※下取りご希望の方は、買い替え商品を明記して下さい。事前にだいたいの交換差額をお電話で確認して下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

② 荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1〜2日）
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

③ ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）

④ ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

下取り

③ 必要な書類をお送りします。書類を確認し、ご返送下さい。交換差額がある場合はお支払方法をご相談下さい。

④ お買い替えの商品をお送りいたします。

●高く売るには
1 箱、説明書をそろえよう！
2 付属品（おまけ、ポスター、ハガキ等）をそろえよう！
3 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう！
4 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう！
売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実！安心です。
5 たくさんまとめて送っていただくと、送料分を上乗せして買い取りします。（800円〜1500円）（例外商品はのぞく。）

●マイナスポイント例
箱の汚れ（シールのあと、ホコリ等）
説明書の汚れ（シミ、らくがき等） 箱の破損
説明書の破損（破れ、折り曲げ等）
※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

パソコンハード

NEC本体

機種	価格
PC-9801BA/U2	¥110,000
PC-9801BX2/U2	¥90,000
PC-9801BX/U2	¥80,000
PC-9801FA/U2	¥80,000
PC-9801FX/U2	¥60,000
PC-9801DA/U2	¥70,000
PC-9801DX/U2	¥45,000
PC-9821CE/S1	¥130,000
PC-9821CE/S2	¥150,000
PC-9821モデルS2	¥110,000
PC-9821BP/U8W	高額買取
PC-9821BS/U7W	高額買取
PC-9821BE/U7W	高額買取
PC-9821AP2/U2	¥245,000
PC-9821AP/U2	¥155,000
PC-9821AS2/U7W	¥200,000
PC-9821AS/U2	¥170,000
PC-9821NE	¥275,000
PC-9821NE120/W	高額買取
PC-9801NX/C	¥180,000
PC-9801NX/C120	高額買取
PC-9801NA/C	¥190,000
PC-9801NA	¥130,000
PC-9801NS/R	¥120,000
PC-9801NS/T	¥85,000

EPSON

機種	価格
PC-486HX	¥170,000
PC-486HG	¥140,000
PC-486P2	¥58,000
PC-486SE	¥75,000
PC-486SR	¥98,000
PC-486GR	¥90,000
PC-486GF	¥70,000
PC-486GRP	¥95,000
PC-486GRS	¥130,000
PC-486NASC2	¥260,000
PC-486NASX2	¥135,000
PC-486NAS2	¥120,000
PC-386NAR2	¥78,000
PC-386NARX	¥100,000

CRT

機種	価格
●NEC	
PC-KM171	¥60,000
PC-KM151	¥40,000
●アイデクソン	
MF-8615	¥30,000
MF-8217J	¥50,000
MF-8617	¥55,000
MF-8517	¥50,000
●MAG	
MX-17S	¥60,000
●エレコム	
HRM-17E	¥50,000
他DOS/V用17"CRT	高額買取

プリンター

機種	価格
●NEC	
PC-PR101/TN103	¥19,000
PC-PR201/TC100	¥40,000
●EPSON	
LP-1500	¥40,000
MJ-1000V2	¥34,000
MJ-500V2	¥22,000

機種	価格
●キャノン	
BJ-600C	¥60,000
BJ-220JC	¥30,000
BJ-15V	¥18,000
BJ-10Vライト	¥15,000
●HP	
DJ-505Jt	¥30,000
DJ-300J	¥8,000

FM-TOWNS

機種	価格
●FM-TOWNSⅡ	
MX340W	¥270,000
MX20	¥220,000
MA170W	¥220,000
MA20	¥170,000
ME20	¥100,000
MF170W	¥165,000
HR20	¥70,000
CX20	¥45,000
モデル20F	高額買取
モデル2F	高額買取
モデル2	高額買取
UR20	¥90,000
UX20	¥58,000
●CRT	
FMT-8711	¥100,000
FMT-8311	¥50,000
FMT-5361/W	¥40,000
FMT-5351/W	¥30,000
FMT-535	¥22,000
●PRT	
FM-PR101G	¥20,000
FM-PR221G	¥40,000
FP-160X	¥25,000
FP-150X	¥15,000

X68000

機種	価格
●本体	
CZ-500C	¥150,000
CZ-634C	¥98,000
CZ-623C	¥85,000
CZ-604C	¥58,000
CZ-603C	¥55,000
CZ-602C	¥50,000
CZ-300C	¥140,000
CZ-674C	¥60,000
CZ-653C	¥40,000
CZ-652C	¥35,000
●CRT	
CZ-615D	¥58,000
CZ-614D	¥48,000
CZ-613D	¥40,000
CZ-612D	¥35,000
CZ-605D	¥35,000
CZ-607D	¥30,000
CZ-606D	¥25,000
CZ-604D	¥23,000

パソコンソフト

★この買取り価格表は4/10現在のものです。
買取り上限価格は変動する場合があります。

●今月の超目玉高額買取り

PC-9801

タイトル	価格
フィルアディア	¥3,500
臥龍伝	¥4,500
英雄志願	¥2,200
インクレディブル・マシーン	¥3,000
ストロングホールド	¥4,500
シムファーム	¥3,500
天下御免	¥4,500

PC-9801アダルト

タイトル	価格
アラベスク	¥2,500
アンヴィヴァレンツー二律背反ー	¥2,200
学園戦士セーラー・ファイター	高額買取
学園ボンバー	¥2,500
サークルメイト	高額買取
ハーフムーンにかわるまで	¥2,800
ぷりんせすでんじゃあ	¥2,500

FM-TOWNS

タイトル	価格
スーパーリアル麻雀P4	¥4,500
PONKAN	¥2,200
レベルアサルト	¥4,500
ドラゴンナイト4	¥3,000
ロードス島戦記	¥4,300

X68000

タイトル	価格
大魔界村	¥4,000
スーパーリアルマージャンP4	¥4,500
アンヴィヴァレンツー二律背反ー	¥2,200

PC-9801

タイトル	買取価格
ATLANTIS	¥4,200
ああっ/女神さまっ	¥3,800
アトラス2	¥2,500
アマランス3	¥3,500
アルヴァリーク冒険記	¥3,200
アレス王の物語	¥3,500
アローン・イン・ザ・ダークPC-9821	¥4,500
囲碁聖天	¥4,500
Winning Post	¥3,000
ウルティマアンダーワールド	¥4,500
ヴェインドリーム2	¥2,000
雨月奇譚	¥3,800
AD & Dアイ・オブ・ザ・ビホルダーⅡ	¥3,800
A列車で行こうⅣ5	¥4,000
A列車で行こうⅣ3.5	¥3,500
F-117Aナイトホーク	¥4,000
MS-GOLF V1.0	¥4,000
エルドミニオン	¥4,500
永世名人Ⅲ	¥3,500
英雄伝説Ⅱもうひとつの英雄たちの物語	¥4,000
オーナーブリーダーズ	¥4,000
ガンダム A YEAR OF WAR	¥3,500
牙龍王 〜秘伝書〜	¥2,800
キャッスルズⅡ	¥3,500
機甲師団Ⅱ	¥3,200
機動警察パトレイバー	¥4,000
極Ⅱ	¥4,500
銀河英雄伝説Ⅲ SP	¥4,000
クラシックロード2	¥3,500
空軍大戦略	¥4,500
激闘！欧州海戦史	¥3,500
現代大戦略EX	¥4,000
ゴジラ	¥4,200
3×3EYES〜三只眼變〜	¥3,500
ザ・キングオブホース	¥3,800
財閥銀行 帝都野望編	¥3,500
三國志Ⅳ	¥4,500
斬Ⅲ	¥4,300
私説三国志	¥2,800
将棋	¥2,000
将棋聖天	¥4,500
雀皇登竜門Ⅱ	¥4,000
SUPER野球道2	¥4,500
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥4,500
スカーミッシュ	¥3,500
スターベアラーズ	¥3,500
センチュリオン	¥3,000
零戦記	¥4,000
ソルフリート	¥3,500
ダービースタリオン	¥3,500
ダンジョンマスターⅡ	¥4,500
対局囲碁 早碁	¥4,300
大航海時代Ⅱ	¥2,800
チェックシックス2	¥3,000
テニス・テニス2	¥2,800
ディアドラム	¥4,000
ディファレントレルム	¥3,500
トップマネジメントⅡ	¥3,800
ドラゴンハーフ	¥3,800
独立戦争	¥3,500
ナイツ オブ ザ スカイ	¥3,500
信長の野望 覇王伝 with パワーアップキット	¥4,500
ハープン ネクストミッション	¥3,500
遥かなるオーガスタ HD	¥2,800
ピンボールピンボール2	¥2,500
ファーランドストーリー	¥3,500
ファーランドストーリー伝記	¥4,000
フィフス エレメントⅡ	¥3,500
フロンティア・ユニヴァース	¥4,000
プラネッツ エッジ	¥4,000
プロの囲碁2	¥3,500
HEAVEN&EARTH	¥2,800
ペブルビーチの波涛	¥4,000
Microsoft Flight Simulator	¥3,800
マイホームドリーム	¥4,500
マリンフィルト	¥1,800
魔導物語1-2-3	¥2,500
魔導物語A・R・S	¥3,500
麻雀悟空 天竺への道	¥1,800
麻雀三国志演義	¥3,500
ミステテイクテイヴ PC-9821	¥3,200
ミステテイクテイヴ#2 PC-9821	¥4,800
メタルフォース	¥2,800
モンスターメーカー	¥2,500
モンスターメーカー2	¥3,800
森田将棋4	¥3,800
魍魎戦記 摩陀羅(MADARA)	¥3,500
やどかり衛星放送局 BS-896	¥3,000
指輪物語 第二集	¥3,500
妖撃隊〜邪神降魔録〜	¥4,500
ラウンド・ウォーリア	¥3,500
ラスタークの女王KO戦記ビースト三獣士	¥2,200
ラスティ	¥3,000
LUNATIC DAWN5	¥2,200
LUNATIC DAWN3.5	¥2,500
レヴァリィ 〜いざないの水晶〜	¥4,000
レイルロード・タイクーンデラックス	¥4,500
レジェンド・オブ・バロア〜豪勇の伝説	¥3,800
レジオナルパワーⅢ	¥4,200
ワイアラエの奇跡	¥1,500
忘れえむ炎	¥4,000

PC-9801アダルト

タイトル	買取価格
ANIVERSARY〜夏休みの思い出〜	¥2,500
あゆみちゃん物語	¥1,500
淫獣学園La Biue Gril	¥2,500
VIPER-V10	¥2,500
悦楽の学園	¥2,500
俺は守護霊様！	¥2,000
カスタムメイト	¥2,200
河原崎家の一族	¥2,500
学園物語'93	¥2,500
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥2,200
キャラット	¥2,000
禁断の血族	¥2,500
くるくる☆Party	¥2,200
クイーン・オブ・デュエリスト 外伝	¥2,000
クイーン・オブ・デュエリスト 外伝α	¥2,500
クインティアロード2	¥2,000
けっこう仮面	¥2,500
極楽まんだら	¥2,000
高校教師	¥3,000
殺しのドレス3	¥2,000
シャングリラ2	¥1,800
ジョーカー2	¥1,800
神愛聖人	¥2,000
雀JAKA雀	¥2,000
雀ボーグすずめ	¥2,000
雀妃楼	¥2,500
ストロベリー大戦略Ⅱ	¥2,000
聖エレミヤ学園	¥2,500
続 妖獣戦記 砂塵の黙示録	¥2,200
稚恵美	¥2,000
デーモン・シティ	¥2,500
デッドオブ・ザ・ブレインⅡ	¥2,500
天使たちの午後Ⅴ 狙われた天使たち	¥2,500
トウインクル☆スター	¥2,000
ドラゴンナイトⅣ	¥2,800
ナイト・ウォーカー	¥2,500
NOVA魅入られた肢体	¥2,000
ハート・ヒート・ガールズ	¥2,500
ハーフパイプ	¥2,500
バンパイア・ハイ・すくーる	¥2,500
花よりダンゴ2	¥2,500
牌牌遊戯	¥2,500
ふえち	¥2,200
プリンセスデンジャー	¥2,500
不揃いのレモン	¥2,500
PON KAN	¥2,200
マスター・オブ・エレメンタル	¥2,500
麻雀幻想曲Ⅱ	¥2,800
満開電飾Ⅱ	¥3,000
ミラージュ2	¥2,500
美穂	¥2,200
メタルオレンジ	¥2,800
メタモルミーナ	¥2,500
闇の稜線	¥2,200
リップスティックADV3	¥2,500
レッスルエンジェルス・スペシャル	¥2,800

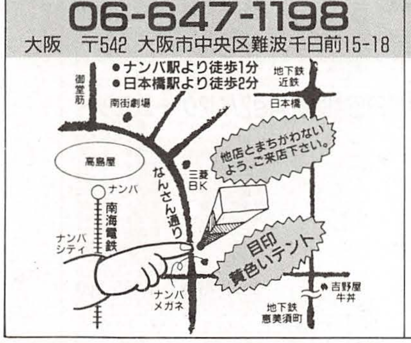
FM-TOWNS

タイトル	買取価格
あゆみちゃん物語	¥2,500
アーロン・イン・ザ・ダーク	¥4,500
アイ・オブ・ザ・ビホルダー2	¥4,500
アトラス2	¥3,000
亜紀子プレミアムバージョン	¥2,000
if 2	¥2,500
インクレディブル・マシーン	¥2,800
インディジョーンズアトランティスの運命	¥3,500
囲碁2	¥4,500
黄金の羅針盤	¥2,500
Winning Post	¥3,500
ウィザードリィ B.C.F	¥2,000
ウイングコマンダー	¥3,000
ウルティマアンダーワールド	¥4,800
ヴェインドリーム2	¥3,500
A列車で行こうⅣ	¥5,500
エアーマネジメント	¥4,000
エルフラッシュ・ライト	¥3,000
億万長者Ⅱ	¥2,800
黄金の羅針盤	¥2,800
GULFWAR 蒼鋼伝	¥4,500
河原崎家の一族	¥2,500
きゃんきゃんバニーエクストラ	¥3,000
キャッスルズⅡ	¥3,800
機甲師団Ⅱ	¥4,000
極	¥5,000
銀河英雄伝説Ⅲ SP	¥4,500
項劉記	¥3,800
轟Ⅱタウンズスペシャル	¥3,000
サークⅢ	¥2,500
サイバーモーション	¥5,000
サザンアイズ	¥4,500
三国志Ⅲ	¥3,500
斬Ⅲ	¥4,500
JYB ジャイブ	¥2,500
シャドー オブ ザ ビースト2	¥3,000
シャングリラ2	¥2,800
シュヴァルツシルトⅣ	¥4,500
スカベンジャー4	¥4,000
スーパーリアル麻雀P2&P3	¥3,000
センチュリオン	¥3,500
関ヶ原	¥3,800
卒業'93	¥2,500
続 妖獣戦記ー砂塵の黙示録ー	¥2,500
ダービースタリオン	¥5,500
ダンジョンマスターⅡ	¥4,500
達人王	¥3,000
誕生 〜Debut〜	¥4,500
デーモンシティ	¥2,500
提督の決断	¥2,800
ドラゴンナイト4	¥3,500
バイブルマスター	¥4,500
牌牌遊戯	¥2,500
緋王伝Ⅱ	¥4,500
飛翔鮫	¥3,000
ビューポイント	¥3,500
ふしぎの海のナディア	¥3,500
プラネッツ エッジ	¥4,000
マッスルボマー	¥3,800
指輪物語 第2巻	¥3,500
リブルラブル	¥4,500

X68000

タイトル	買取価格
あゆみちゃん物語	¥2,000
悪魔城ドラキュラ	¥2,500
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	¥2,500
if 2	¥2,200
イース	¥1,500
イマージュ2	¥1,800
VIPER-V6 ターボ	¥2,200
VIPER-V8 ツインターボ	¥2,200
Winning Post	¥3,500
ウルティマサベージェンパイア	¥2,200
ヴェインドリーム	¥2,000
ヴェルナスーグ戦記	¥2,200
エアーマネジメント	¥1,800
エキサイティングアワー／出世大相撲	¥2,500
エトワール プリンセス	¥3,000
オール美少女エクストラ	¥2,000
オーバーテイク	¥1,500
餓狼伝説	¥2,500
餓狼伝説2	¥4,500
河原崎家の一族	¥2,200
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥2,500
キャルⅢ	¥2,200
究極タイガー	¥2,000
KU2	¥1,800
クレイジークライマー	¥1,800
コットン	¥3,000
項劉記	¥4,000
サバッシュ2	¥4,000
ジオグラフシール	¥3,500
シャングリラ2	¥2,500
スーパーリアルマージャンP2&P3	¥4,500
ストリートファイターⅡ	¥4,500
ソニックリンカー	¥2,000
ダーク・オデッセイ	¥2,500
太平洋の嵐DX	¥2,500
大航海時代Ⅱ	¥3,500
沈黙の艦隊	¥2,800
デザーシャープ	¥1,700
提督の決断	¥1,800
天使たちの午後Ⅳ	¥2,200
天使は二度死ぬ	¥2,000
ドア SE'93	¥2,500
ドラゴンストライク	¥2,000
ドラゴンナイトⅣ	¥3,000
ドラゴンバスター	¥2,500
ネクタリス	¥2,500
ネメシス'90改	¥3,000
NOVA魅入られた肢体	¥2,200
信長の野望 覇王伝	¥3,500
バトル	¥2,500
花よりダンゴ2	¥2,500
ファイナルファイト	¥3,000
ふしぎの海のナディア	¥2,500
星の砂物語2	¥2,500
マッドストーカー	¥2,500
満開電飾2	¥2,800
メタルオレンジ	¥2,500
雷電伝説	¥2,500
リブル・ラブル	¥2,200
R.C.	¥2,800

大阪買い取りセンター
06-647-1198
大阪 〒542 大阪市中央区難波千日前15-18



東京買い取りセンター
03-3258-1198
東京 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17



スーパーファミコン・NEO GEOソフトも
高額買取中!!

お近くの方は直接ご来店下さい。その場でキャッシュに!!
※周辺機器（ボード類、MIDI等）も買取りしています。お気軽にご相談下さい。

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット！

パソコンショップ クレバリー

★インストール・セットアップサービスも御利用いただけます。

パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。
代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

98FELLOW&EPSON

セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき1000円～1500円消費税別途）

PC-9801BX2/U2基本セット

PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥306,000
セット特価 ¥198,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,427	¥10,300	¥35,000×2
20回	¥11,315	¥11,200	なし

PC-9801BX2/U2WINDOWSセット

PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MJ-500V2(プリンターケーブル付) 定価¥69,800
340MBHDD 定価¥44,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
WAB-1000(アクセラレータ) 定価¥19,800
EFB-4M(4MB増設RAM) 定価¥22,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥487,600
セット特価¥345,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,860	¥10,300	¥39,000×4
36回	¥13,982	¥11,600	なし

PC-9801BX2/M2基本セット

PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥320,000
セット特価 ¥209,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥11,320	¥10,400	¥40,000×2
24回	¥12,263	¥10,100	なし

PC-9801BX2/M2WINDOWSセット

PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MJ-500V2(プリンターケーブル付) 定価¥69,800
340MBHDD 定価¥44,800
MS-WINDOWS Ver3.1A 定価¥21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
WAB-1000(アクセラレータ) 定価¥19,800
EFB-4M(4MB増設RAM) 定価¥22,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥501,600
セット特価¥358,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,956	¥10,600	¥41,000×4
48回	¥9,645	¥9,500	なし

PC-9801BX2/U2高級セット

PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
260MBHDD 定価¥44,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
DC-690(スピーカー) 定価¥12,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥489,200
セット特価¥328,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,148	¥10,000	¥36,000×4
36回	¥14,583	¥11,000	なし

PC-9801BX2/U2ゲームセット

PC-9801BX2/U2 定価¥178,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
三国志Ⅳ 定価¥14,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
悦楽の学園 定価¥7,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
マウス 定価¥6,800
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥366,000
セット特価¥246,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,825	¥10,000	¥35,000×3
30回	¥11,600	¥9,900	なし

PC-9801BX2/M2高級セット

PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
260MBHDD 定価¥44,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
DC-690(スピーカー) 定価¥12,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥503,200
セット特価¥342,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,299	¥10,000	¥40,000×4
36回	¥11,799	¥11,100	なし

PC-9801BX2/M2ゲームセット

PC-9801BX2/M2 定価¥192,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
JYB 定価¥7,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
マウス 定価¥6,800
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥380,000
セット特価¥259,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,687	¥10,000	¥40,000×3
30回	¥12,632	¥10,400	なし

PC-9801BS2/U2基本セット

PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥366,000
セット特価 ¥243,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,551	¥10,100	¥33,000×3
30回	¥12,620	¥9,700	なし

PC-9801BS2/M2基本セット

PC-9801BS2/M2 定価¥252,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥380,000
セット特価 ¥253,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,384	¥9,900	¥38,000×3
30回	¥12,968	¥10,100	なし

PC-9801BA2/U2基本セット

PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥466,000
セット特価 ¥313,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,537	¥10,000	¥31,000×4
36回	¥11,684	¥10,500	なし

PC-486SE2セット

PC-486SE2 定価¥158,000
HRM-14(マルチスキャン) 定価¥69,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥249,200
セット特価 ¥168,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
12回	¥10,697	¥10,000	¥33,000×2
20回	¥10,184	¥9,800	なし

PC-9801BS2/U2高級セット

PC-9801BS2/U2 定価¥238,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
340MBHDD 定価¥44,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
DC-690(スピーカー) 定価¥12,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥549,200
セット特価¥378,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,128	¥10,900	¥45,000×4
48回	¥11,277	¥10,000	なし

PC-9801BA2/M2基本セット

PC-9801BA2/M2 定価¥352,000
CU-14PD(0.28mm) 定価¥89,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
サウンドボード 定価¥16,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥480,000
セット特価 ¥325,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,680	¥9,900	¥35,000×4
36回	¥12,083	¥10,900	なし

PC-9801BA2/U2高級セット

PC-9801BA2/U2 定価¥338,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
340MBHDD 定価¥44,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥25,000
DC-690(スピーカー) 定価¥12,000
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥649,200
セット特価¥448,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,077	¥9,900	¥31,000×6
48回	¥14,639	¥11,800	なし

PC-486SR2セット

PC-486SR2 定価¥218,000
HRM-14(マルチスキャン) 定価¥69,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥309,200
セット特価 ¥199,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,839	¥10,700	¥33,000×2
24回	¥10,850	¥9,700	なし

NEC 98MATE

セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき1000円～1500円消費税別途）

PC-9821Ap2/U2基本セット

PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥579,400
セット特価 ¥399,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,309	¥10,000	¥36,000×5
48回	¥11,653	¥10,500	なし

PC-9821Ap2/M2基本セット

PC-9821Ap2/M2 定価¥462,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥593,400
セット特価 ¥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,726	¥10,300	¥38,000×5
48回	¥12,958	¥10,900	なし

PC-9821As2/U2基本セット

PC-9821As2/U2 定価¥328,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥459,400
セット特価 ¥315,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,544	¥10,100	¥31,000×4
36回	¥14,084	¥10,500	なし

PC-9821As2/M2基本セット

PC-9821As2/M2 定価¥342,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥473,400
セット特価 ¥329,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥11,518	¥10,800	¥31,000×4
36回	¥14,343	¥11,000	なし

PC-9821Ap2/U2WINDOWSセット

PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
340MBHDD 定価¥47,000
AP34-4M(4MB増設RAM) 定価¥30,000
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥776,200
セット特価 ¥538,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
42回	¥11,840	¥9,900	¥37,000×7
60回	¥13,484	¥12,000	なし

PC-9821Ap2/U2ゲームセット

PC-9821Ap2/U2 定価¥448,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
悦楽の学園 定価¥7,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
マウス 定価¥6,800
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥639,400
セット特価 ¥449,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,037	¥10,100	¥30,000×6
48回	¥15,645	¥11,800	なし

PC-9821As2/U2WINDOWSセット

PC-9821As2/U2 定価¥328,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
BJ-220JC(プリンターケーブル付) 定価¥98,000
340MBHDD 定価¥47,000
AP34-4M(4MB増設RAM) 定価¥30,000
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
マウス 定価¥6,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥656,200
セット特価 ¥449,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,237	¥10,300	¥29,000×6
48回	¥12,201	¥11,900	なし

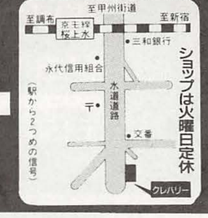
PC-9821As2/U2ゲームセット

PC-9821As2/U2 定価¥328,000
MF-8615A(マルチスキャン) 定価¥110,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥9,800
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
悦楽の学園 定価¥7,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
マウス 定価¥6,800
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥519,400
セット特価 ¥365,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,978	¥10,900	¥41,000×4
42回	¥12,984	¥10,900	なし

●お届けした商品に万一初期不良が発生した場合同一商品と交換させて頂きます。初期不良以外の返品・交換はご遠慮下さい。

お問合せ
ご注文は ☎03-5374-2608 FAX.03-5374-2609
受付時間 AM10:00▶PM7:00



〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座:3719463
〈振込名義〉株式会社クレバリー

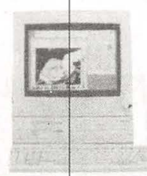
〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

●商品は一週間程度でお届けいたします。(商品が品切れの場合、多少遅れる場合がございます。あらかじめご了承下さい。)●ハードのご注文はお電話で。

NEC 98MULTI

セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき1000円〜1500円消費税別途)

PC-9821Ce2/S1セット



PC-9821Ce2モデルS1 定価¥298,000
キーボードカバー 定価¥2,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800
合計定価¥315,400
セット特価 ¥248,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,268	¥10,100	¥35,000×3
30回	¥12,794	¥9,900	なし

PC-9821Ce2/S2Dセット

PC-9821Ce2モデルS2D 定価¥363,000
キーボードカバー 定価¥2,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800
合計定価¥380,400
セット特価 ¥295,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,872	¥10,300	¥24,000×4
36回	¥11,085	¥9,900	なし

PC-9821Cs2/S2セット

PC-9821Cs2モデルS2 定価¥428,000
キーボードカバー 定価¥2,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800
合計定価¥445,400
セット特価 ¥345,000



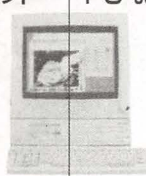
回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,852	¥10,200	¥39,000×4
36回	¥15,082	¥11,500	なし

PC-9821Cs2/S3セット

PC-9821Cs2モデルS3 定価¥468,000
キーボードカバー 定価¥2,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800
合計定価¥485,400
セット特価 ¥378,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,518	¥10,300	¥29,000×5
42回	¥14,110	¥10,900	なし

PC-9821Ce2/S2セット



PC-9821Ce2モデルS2 定価¥348,000
キーボードカバー 定価¥2,800
マウスパット 定価¥2,800
クリーナー 定価¥2,000
FD10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800
合計定価¥365,400
セット特価 ¥283,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,883	¥10,300	¥47,000×3
30回	¥14,012	¥11,300	なし

PC-9821Ce2/S2Dゲームセット

PC-9821Ce2モデルS2D 定価¥363,000
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
ランスⅣ 定価¥8,500
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥428,500
セット特価 ¥334,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,716	¥10,400	¥35,000×4
36回	¥13,583	¥11,200	なし

PC-9821Cs2/S2ゲームセット

PC-9821Cs2モデルS2 定価¥428,000
PC-9821C2-E01(増設ドライブ) 定価¥15,000
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
ランスⅣ 定価¥8,500
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥508,500
セット特価 ¥395,000



回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,522	¥10,200	¥34,000×5
48回	¥13,211	¥10,400	なし

PC-9821Cs2/S3ゲームセット

PC-9821Cs2モデルS3 定価¥468,000
PC-9821C2-E01(増設ドライブ) 定価¥15,000
三国志Ⅳ 定価¥14,800
A'Ⅳ 定価¥12,800
英雄伝説Ⅲ 定価¥12,800
ドラゴンナイト4 定価¥8,800
河原崎家の一族 定価¥7,800
ランスⅣ 定価¥8,500
FD10枚 オープンプライス
合計定価¥548,500
セット特価 ¥428,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,978	¥10,200	¥25,000×6
48回	¥12,379	¥11,300	なし

周辺機器・ハードディスク・増設RAM他 (送料・消費税別途)

ディスプレー

メーカー	品名	価格
NEC	PC-KD1522	特価¥65,800
	PC-TD151	特価¥74,800
	PC-KM153	特価¥74,800
IDEK	MF-8615A	特価¥54,500
	MF-8517	特価¥86,800
	MF-8617	特価¥98,000
エレコム	HRM-14	特価¥36,800
	HRM-17	特価¥88,000
シャープ	CU-14PD	特価¥33,800

プリンター

メーカー	品名	価格
キャノン	BJ-220JC	特価¥58,800
	BJC-600J	特価¥89,800
	LBP-A404GⅡ	特価¥105,000
エプソン	MJ-500V2	特価¥48,800
	MJ-1000V2	特価¥66,800
YHP	HP-DJ505J+	特価¥52,000
緑電子	PRN-11	特価¥168,000

ハードディスク

メーカー	品名	価格
エレコム	EHB-240AN(メイト)	特価¥33,800
テクサ	TR-260A	特価¥34,800
メルコ	DNA-340(メイト)	特価¥38,500
	DNA-540	特価¥58,000
ICM	INTER-120A(メイト)	特価¥19,800
	INTER-270AN(メイト)	特価¥35,500
	INTER-340AN(メイト)	特価¥46,500
	INTER-540AN(メイト)	特価¥66,800
エレコム	EHB-240BN(フェロー)	特価¥32,800
テクサ	TR-260B(フェロー)	特価¥33,800
メルコ	DNB-340(フェロー)	特価¥36,800
	DNB-540(フェロー)	特価¥56,300
ICM	INTER-270BN(フェロー)	特価¥34,300
	INTER-340BN(フェロー)	特価¥45,000
	Pack NV-250(98ノート)	特価¥41,800
緑電子	BLT-N120(98ノート)	特価¥30,800
	BLT-N260(98ノート)	特価¥41,800
	NOVA2-200(外付)	特価¥50,800

増設RAM

メーカー	品名	価格
メルコ	EFB-4M(フェロー)	特価¥17,800
	EFB-8M(フェロー)	特価¥34,500
	EAC-4M(メイト)	特価¥24,000
	EMF-4M(メイト)	特価¥19,800
	EMF-8M(メイト)	特価¥39,800
I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー)	特価¥17,800
	NE-SIM32-H8M(フェロー)	特価¥33,800
	AP34-4M(メイト)	特価¥24,000
	AP34-8M(メイト)	特価¥41,800
	NE-SIM36-H4M(メイト)	特価¥19,300
	NE-SIM36-H8M(メイト)	特価¥37,800

CD-ROM/MO

メーカー	品名	価格
NEC	PC-CD60F(メイト)	特価¥46,500
	PC-CD60D(フェロー)	特価¥46,500
	PC-9821A-E10(SCSIインターフェース)	特価¥25,300
緑電子	CXA-301	特価¥35,800
メルコ	CDO-E	特価¥30,800
	CDI-FB(ファイルベイ)	特価¥23,000
	NMB-S(98ノート)	特価¥57,800
I・O	CDB-N60	特価¥25,800

外付ドライブ

メーカー	品名	価格
ICM	FD-3000(3.5"2FDD)	特価¥22,800
C・リサーチ	CRC-FD3.5SS(3.5"1FDD)	特価¥14,500
TAXAN	TF-502(5"2FDD)	特価¥31,800
C・リサーチ	CRC-FD5SS(5"1FDD)	特価¥22,000
	FDDインターフェース(フェロー/メイト)	特価¥9,800

マルチメディア

メーカー	品名	価格
NEC	PC-9801-86	特価¥20,800
アルファデータ	SS-10Ⅱ	特価¥12,500
クリエイティブ	サウンドブラスター	特価¥20,800
カノープス	Power Window 928ⅡLB	特価¥59,800
	Power Window 928GLB	特価¥39,800
	Power Window 928G	特価¥36,000
メルコ	WAB-1000	特価¥16,800
	WAB-2000	特価¥23,300
	WSR-E	特価¥23,300
エニックス	DC-690(スピーカー)	特価¥7,800

ソフト

メーカー	品名	価格
NEC	MS-WINDOWS Ver3.1	特価¥17,500
	MS-DOS Ver5.0A	特価¥7,800
ジャストシステム	一太郎V.5	特価¥39,800

新品ゲームソフト

送料1本400円、2本以上は、何本でも700円。(消費税込)
ゲームソフトの御注文は、現金書留でお申し込み下さい。

タイトル	価格
●ア行	
アイ オブ ザ ビホルダーⅡ(98/TOWNS)	¥10,240
アーロン イン ザ ダーク(98/TOWNS)	¥10,240
あすか120%	¥7,840
アトラスⅡ(98/TOWNS)	¥8,640
アトランティア(98)	¥8,640
アマランスⅢ(98)	¥8,640
アルヴァリーク冒険記(98)	¥9,440
アレックスワールド(9821)	¥14,220
アレス王の物語(98)	¥10,240
あゆみちゃん物語(98/X68/TOWNS)	¥5,440
Yellows2	¥8,800
AMBIVALENZ(98)	¥5,440
INVY(Mac)	¥10,880
アラベスク(98/TOWNS)	¥6,240
イヤラシック・パーク(98)	¥6,240
ヴァージンドリーム(98)	¥10,240
ウイニング ポスト(98/X68/TOWNS)	¥10,240
ヴェインドリーム2(98)	¥7,840
ウルティマ・アンダーワールド(98/TOWNS)	¥11,520
A'Ⅳ(98/TOWNS)	¥10,240
A'Ⅳマップ&パワーアップ(98/TOWNS)	¥5,440
エルドミニオン(98)	¥10,240
淫獣学園(98)	¥7,040
栄光は君に3(98/TOWNS)	¥8,640
EMIT1〜2(TOWNS)	¥7,040
F-117A ナイトホーク(9821)	¥10,240
F29リタエイター(98/TOWNS)	¥10,240
英雄伝説Ⅲ(98)	¥10,240
MSフィールド2'93(98)	¥7,840
悦楽の学園(98)	¥6,240
Oh!Pai(98)	¥6,240
●カ行	
ガイアスロード(98/TOWNS)	¥6,240
柿木将棋(98)	¥10,240
学園戦記(98)	¥6,560
学園戦士セーラーファイター(98)	¥6,240
学園ボンバー(98)	¥6,240
学園物語'93(98)	¥7,040
河原崎家の一族(98)	¥6,240
究極タイガー(TOWNS)	¥7,040
機動警察パトレイバー(98)	¥10,240
禁断の血族(98)	¥6,240
CALⅢ(98/TOWNS)	¥7,040
空軍大戦略(98)	¥8,640
クイーン・オブ・デュエリスト外伝(98/TOWNS)	¥7,040
銀河英雄伝説ⅢSP(98)	¥10,240
KU2++(TOWNS)	¥7,840
臥竜伝(98)	¥10,240
黒の剣(98)	¥7,840
けっこう仮面(98)	¥7,040
GOKKO1〜3(98)	¥6,240
高校教師(98)	¥7,840
項劉記(98/TOWNS)	¥10,240
ここは楽園荘(98)	¥5,440
ゴジラ(98)	¥10,240
コレクターD(98/9821/TOWNS)	¥5,120
コンサート(98)	¥5,440
●サ行	
サークルメイト(98)	¥6,240
サークⅢ(98/TOWNS)	¥9,440
サイレントメビウス(98/X68/TOWNS)	¥11,840
三国志Ⅲ(TOWNS)	¥13,440
三国志Ⅲ(98/NOTE/X68)	¥11,840
斬Ⅲ(98/TOWNS)	¥10,240
三国志Ⅳ(98)	¥11,840
シムファーム(98)	¥7,840
シークレット・マガジン1〜3(Mac/WIN)	¥8,330
私説三国志(98)	¥7,840
スコラ創刊号(98/TOWNS)	¥6,240
シャングリラ2(98/TOWNS)	¥7,040
雀妃桜(98)	¥6,240
女子高生少女伝説(TOWNS)	¥10,240
女子高生少女発熱(TOWNS)	¥10,240
スーパードッグワールド(98)	¥7,840
スーパーリアル麻雀PⅣ(98/TOWNS)	¥10,240
スーパー野球道2(98)	¥10,240
スカベンチャー4(TOWNS)	¥7,840
スタークルーザーⅡ(98)	¥7,760
スチームハーツ(98)	¥7,840
ストロベリー大戦略2(98)	¥6,240
スレイヤーズ(98)	¥10,240
聖エレミア学園(98)	¥7,040
聖少女戦隊レイカーズ(98)	¥6,240
Sensual Angels(9821/TOWNS)	¥7,840
続・妖獣戦記(98)	¥7,040
セクレー1〜7(TOWNS)	¥7,840
零戦記(98)	¥10,240
卒業'93(TOWNS)	¥9,440
卒業Ⅱ(98)	¥10,240
●タ行	
大航海時代Ⅱ(98/X68)	¥7,840
大航海時代Ⅱ(TOWNS)	¥9,440
大魔界村(X68)	¥7,840
誰も知らない(98)	¥6,240
タイニイステップ(98)	¥6,240
ダーク サイド オブ ジーン(98)	¥10,240
ダービースタリオン(TOWNS)	¥10,240
誕生・Debut(98/TOWNS)	¥10,240
ダンジョンマスターⅡスカルキープ(98/TOWNS)	¥11,520
チェックシックス2(98)	¥7,840
稚恵美(98)	¥6,240
稚恵美・奈緒美(TOWNS)	¥7,040
ツーショットDiary(98)	¥7,040
ティアトラム(98)	¥10,240
ティー・アーク外伝(98)	¥6,240
提督の決断Ⅱ(98)	¥11,840
天下御免(98)	¥8,640
デーモン・シティー(98)	¥6,240
デット オブ ザ ブレイン2(98/TOWNS)	¥7,040
DOR S.E.'93(98/9821/X68)	¥7,040
同級生(98/X68/TOWNS)	¥7,040
トキオ(98/TOWNS)	¥10,240
独立戦争(98)	¥7,840
ドッぴゅん ドンぴ写(98)	¥6,240
ドラゴンナイト4(98/TOWNS)	¥7,040
ドラゴンハーフ(98)	¥7,840
トワイライト(98)	¥6,240
●ナ行	
ナイトウォーカー(98)	¥6,240
肉屋(WIN)	¥8,820
人形使い(TOWNS)	¥7,840
NEVER(98)	¥6,240
ノーザン・ヴァース(98)	¥7,840
NOVA(98/TOWNS)	¥6,240
信長の野望・覇王伝(98/X68)	¥10,240
信長の野望・覇王伝(TOWNS)	¥11,840
信長の野望・覇王伝パワーアップキット(98)	¥5,440
●ハ行	
ハースキュアリー(98)	¥7,040
ハーフムーンにかわるまで(98)	¥8,640
パワードール(98)	¥9,440
バクタ2(98)	¥7,040
はのらま倶楽部(98)	¥6,240
パワーダービー(98)	¥7,840
緋王伝Ⅱ(98/TOWNS)	¥10,240
BEAST3(98)	¥5,800
VIPER-V10(98)	¥6,240
牌牌遊戯(98/TOWNS)	¥6,240
パンドラの森(98)	¥7,040
ファーストクィーンⅣ(98)	¥7,840
ファーランド ストーリー伝記(98)	¥8,640
ファルアディア(98)	¥7,760
フィフス エレメイトⅡ(98)	¥7,840
ふぇち(98)	¥5,440
プラネッシ・エッジ(98/TOWNS)	¥10,240
ぷよぷよ(TOWNS)	¥6,240
不思議の海のナディア(98/X68/TOWNS)	¥11,840
プランマーカー(9821/TOWNS)	¥7,840
ぷりんせす でんじゃあ(98)	¥6,240
プリンセスメーカー2(98)	¥11,840
フロンティア ユニヴァース(98)	¥10,240
ベル・オウガ(98)	¥6,240
ヘルキャップ(9821)	¥11,520
ベルズアベニー2(98)	¥4,640
HyperAV2〜3(Mac/WIN)	¥10,880
ホップ・ステップ・雀符(98)	¥6,240
PONKAN(98)	¥5,440
●マ行	
麻雀幻想曲Ⅱ(98/X68)	¥6,240
麻雀でPON!(98)	¥6,240
My eyes(98)	¥7,040
舞夢—MINE—(98)	¥7,040
召使い(Mac)	¥10,880
マジックマスター(98)	¥8,800
マッスルボマー(TOWNS)	¥7,840
魔導物語A.R.S(98)	¥7,840
マリンバスター(98/X68)	¥6,240
Marian(98)	¥6,240
ミス・デッテクティブ#2(9821/TOWNS)	¥10,240
美穂(98)	¥6,240
ミラージュ2(98)	¥7,040
鏡・ミラー(98/TOWNS)	¥6,240
メタモルミーナ(98)	¥6,240
メタル・アイ(98/X68/TOWNS)	¥7,040
メモリーズ(9821/TOWNS)	¥10,240
魍リョウ戦記・MADARA(98)	¥11,840
Mug-R(98)	¥6,240
●ヤ行	
闇の稜線(98)	¥6,240
遊人・スペシャルコレクション(98/X68)	¥6,240
妖撃隊(98)	¥10,240
妖獣戦記A.D.2048(98/9821/TOWNS)	¥7,040
●ラ行	
ライク(98)	¥4,640
ラウンド・ウォーリア(98)	¥7,840
ラストヌード・吉岡真由美(TOWNS/MAC)	¥7,840
ランスⅣ(98)	¥6,800
リゾーム・駒木なおみ(TOWNS/MAC)	¥7,840
ルナテック・トーン(98)	¥8,640
レッスンエンジェルSPECIAL(98)	¥7,040
RED・レッド(98/X68)	¥6,240
REIRA(98)	¥6,240
レヴァリィ(98)	¥10,240
レミングス2(TOWNS)	¥6,240
ロードス島戦記CD(9821)	¥10,080

申込書

名前 (才)	TEL	機種	5″・3.5″	①	③
(〒)住所				②	④

●PC-9801・FM・TOWNS用ゲームソフト高価買い取り実施中!!
●説明書・箱すべてそろっているソフトを5本以上まとめて宅急便でお送り下さい。査定後、買い取り金額をお送りします。

身長は足から伸ばす

DNAシステムがベスト!!

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!

アメリカ式ヨ〜ガ

伸長法講座

もっと背を伸ばす秘訣はDNAシステム!!

毎日着実に伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

歌手小川はる子さんもアメリカ式ヨーガ伸長法の受講生!!

日専連のTVCM挿入歌が好評。幅広く活躍中の歌手・小川はる子さん。歌のトレーニングや芝居の稽古、コンサートツアーなど、忙しい時間の合間に日本ヘルスアカデミーの「伸長法講座」を実践し、素敵なプロポーションで夢を実現しています。



●小川はる子プロフィール●
歌手（日本クラウン所属）。東京都出身。身長166cm、体重46kg、B80 W59 H86。血液型＝O型。星座＝いて座。○NHKテレビ「あなたの街で夢芝居」レギュラー出演○テレビ東京「地球アクセス」レポーターとして活躍○日本ナンバーワンといわれるジャズ演奏のビッグバンド「森寿男とブルーコーツ」のレギュラーボーカリストとして全国ツアーに参加○現在、最新曲「愛しき我が地球」が日専連のテレビコマーシャルで放映中。

驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利！

まず、確実にお約束したいのは、その効果！ 下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように"10cm伸びた""30才からでも伸びた"という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミを強力にサポート!!



もし、チビのままだとすると？

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ。キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日20分一か月のトレーニング！

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK！ 世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

身長は決して遺伝ではない！

日米37万人が実証している身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は、"DNA"。くわしくは無料の案内書で。キミの未来が大きく変わる！

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声



背が伸びて人生が変わった。
背が低いとオシャレも恋も思うようにいかず、寂しい毎日。入会後、6.2cmアップ。人生が変わりました。もっと早く始めればよかった。（田代千晴・17歳）



今では友達を見おろせます。
朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達も見おろせます。（上野卓・16歳）



女性の視線を感じる！
これが最後のチャンスと思い入会。5か月で7cmも伸び大満足！女性の視線を感じるようになりました。目標達成まであと少しです。（遠藤健三・20歳）

このシステムの開発者



医学博士 ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として全米で活躍。全米医学界からも注目されている。

チャンス！ とじ込みハガキを今スグポストへ！

案内資料を無料急送

※案内書はだれにもわからないようにして郵送します

日本ヘルスアカデミー
〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-38-17
●お急ぎの方はお電話で ☎03-3318-6111
受付時間／年中無休 朝9時30分〜夜9時



PM 有限会社 ピーメディア

〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
FAX. 03-3655-4436
お問い合わせ、お申し込みは 03-3655-4454

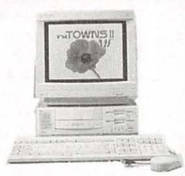
※注目!! 夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料。
(平成6年6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)
※お支払いは、便利な商品到着払い《手数料(10万円まで900円)要》をご利用下さい。



5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証 5年保証

FUJITSU 新登場!! FM TOWNSⅡセット

FM TOWNS Ⅱモデル MF、MA、MX



●エキサイティングCD
●MPCソフト
プレゼント!!

●FM TOWNSⅡモデル MF20‥定価¥228,000
●SRC-1403J‥‥‥‥‥‥定価¥ 49,800
(0.28mm、14インチ、ケーブル付)

定価合計¥277,800
超特価¥199,000

本体の変更

①MF170W‥‥‥‥¥ 44,000
②MA170W‥‥‥‥¥105,000
③MA340W‥‥‥‥¥125,000
④MX170W‥‥‥‥¥178,000
⑤MX340W‥‥‥‥¥198,000
加算して下さい。

モニターの変更

①FMT-DP5351W‥¥ 21,000
②FMT-DP5361W‥¥ 36,000
③FMT-DP8311‥‥¥ 48,000
④LX-1464S‥‥‥¥ 8,000
⑤MX-17S‥‥‥‥¥ 59,000
加算して下さい。

FM TOWNS Ⅱ Fresh

●FM-TOWNSⅡ Fresh(MF17F)
‥‥定価¥368,000▶特価TEL下さい。

TOWNS ソフト

●FM-OASYS for WIN V2.0 ‥‥‥特価¥43,100
●MANY COLORS ‥‥‥特価¥ 7,000
●MS-DOS V.6.0L10(基本機能) ‥‥‥特価¥ 9,500
●MS-WINDOWS V.3.1L11 ‥‥‥特価¥13,600
●えむとーく ‥‥‥特価¥13,500
●ハビタット ‥‥‥特価¥ 5,100
●ビデオ工房 V1.3 ‥‥‥特価¥18,000
●ファジー家計簿 ‥‥‥特価¥ 9,600
●Live Animation V1.1 ‥‥‥特価¥37,000
●HOME STUDIO V1.1L10 ‥‥‥特価¥ 9,500
●TOWNS Fullcolor V1.1 ‥‥‥特価¥44,500

HR20 限定品



●FM TOWNSⅡ モデル HR20
●FMT-DP5351
●FMT-KB107
●CH-170IN-TW
(内蔵HD、170MB)

定価¥517,600
限定特価¥190,800

特選 パソコンラック&OAチェアー
(消費税込み)(送料無料、離島を除く)

4段 ¥9,785



(W-640)

●ラック&チェアーセット



●布張り(ダークグレー)
●ガスシリンダー
(4段)
¥18,540

TOWNS専用 HD

外付
●SHD-FMX240‥‥‥特価¥52,800
●GF-240e‥‥‥特価¥49,800
●CS-H300‥‥‥特価¥59,800
●CS-H500‥‥‥特価¥82,000
●PH-170‥‥‥特価¥47,800
●NT-330TW‥‥‥特価¥66,500
●HD-K240‥‥‥特価¥49,800
●HD-K520‥‥‥特価¥88,000

内蔵
●NT-330TWi‥‥‥特価¥58,000
●NT-530TWi‥‥‥特価¥91,000
●CH-270IN-TW‥‥‥特価¥40,800
●CH-340IN-TW‥‥‥特価¥48,800

TOWNS 周辺機器

●FP-150FX‥‥‥特価¥38,500
●FP-160‥‥‥特価¥49,000
●FMJP-101G‥‥特価¥39,800
●FMPR-204B‥‥特価¥41,000
●FMPR-221G‥‥特価¥87,800
●FMT-3621A‥‥特価¥60,000
●FMT-3622A‥‥特価¥82,500
●FMT-TB111W‥特価¥30,000
●FMT-TU101W‥特価¥27,900
●FMT-DPST01W特価¥ 4,500
●FMT-403A‥‥‥特価¥54,600
●FMT-417W‥‥‥特価¥42,000
●FMT-418‥‥‥特価¥45,000
●FMT-451‥‥‥特価¥96,000
●FM9624‥‥‥特価¥23,800
●FMTPD211W‥特価¥157,000
●FMT-SP301‥‥特価¥14,000
●FMSC-6111G‥特価¥125,000
●SD-03R‥‥‥特価¥38,000
●PRINT-BOY‥‥特価¥ 9,900
●PRINT-BOYⅡ‥特価¥22,000
●XMT-2000S‥‥特価¥ 7,900
●XMT-4000S‥‥特価¥15,400
●XMT-8000S‥‥特価¥31,000
●FJ-SIM32-2MY 特価¥ 8,800
●FJ-SIM32-4MY 特価¥15,000
●FJ-SIM32-8MY 特価¥29,800
●MC-P12T‥‥‥特価¥16,800
●HM-Y04TA‥‥‥特価¥15,600
●HM-Y08TA‥‥‥特価¥31,000

業界No.1のメンテナンスサポート

最高の保証システム

①業界最長の新品パソコン5年保証。
(※モニター・プリンター3年間保証!!
※一部商品は除きます。)
②中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③初期不良交換期間3ヶ月(※新品商品に限らせていただきます。)
④永久買取保証。
⑤配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK)
⑥夜間配達OK!!(※PM6:00~PM8:00の間。※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

①翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい)。
②業界No.1の低金利!!
③月々の支払いは¥1,000より。
④9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥カレッジクレジット。
⑦ステップアップクレジット。
⑧ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨現金一括支払いOK!!
⑩商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。)(10万円まで900円)
※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。
※店頭即決クレジットにて持ち帰りOK。

SHARP X68030/X68000 Compact XVI 限定セット

①ハードディスクセット 240M外付



●CZ-500C(本体)
●CZ-608D(モニター)
●HD-K240(モッキンバード、ターミネーター、ケーブル付)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)
●フロッピーアタッシュケース(X68ロゴ入り)

定価¥596,400➡PM特価**¥364,000**

②ハードディスクセット 520M外付



●CZ-500C(本体)
●CZ-608D(モニター)
●CS-H500(Filo、12ms)(ターミネーター、ケーブル付)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)
●フロッピーアタッシュケース

定価¥664,600➡PM特価**¥399,000**

80M内蔵
③ ●CZ-500C(本体) ●CZ-5H08(シャープ)
●CZ-608D(モニター) ●フロッピーアタッシュケース

定価¥590,800➡PM特価**¥370,000**

160M内蔵
④ ●CZ-500C(本体) ●CZ-5H16(シャープ)
●CZ-608D(モニター) ●フロッピーアタッシュケース

定価¥627,800➡PM特価**¥403,000**

■上記のモニター(CZ-608D)変更
Ⓐ CZ-607D(定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 0
Ⓑ CZ-615D(定価¥169,800)に変更の場合¥53,000
Ⓒ CZ-621D(定価¥168,000)に変更の場合¥60,000
加算して下さい。

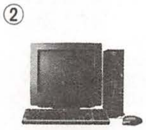
①



●CZ-674C(本体)
●CZ-608D(モニター)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)

定価¥416,600➡PM特価**¥164,000**

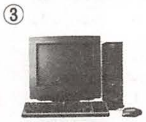
②



●CZ-674C(本体)
●CZ-608D(モニター)
●5"FDD(5"×2)(CZ-6FD5同等品)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)

定価¥456,400➡PM特価**¥209,000**

③



●CZ-674C(本体)
●CZ-615D(B)(ケーブル付)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)

定価¥491,600➡PM特価**¥218,000**

④ ●CZ-674C(本体) ●CZ-6FD5(FDD、5"×2)
●CZ-615D(B)(ケーブル付)
●CZ-8NJ2(サイバーステック)

定価¥591,400➡PM特価**¥267,000**

X68000/68030 ソフト

CD-ROM Driver Ver.1.06(計測技研)
‥‥‥定価¥4,800➡特価**¥3,800**

●Z's STAFF PRO68K Ver.3.0(ツアイト) ‥‥定価¥ 58,000➡特価¥ 37,500
●たーみのる2(SPS) ‥‥定価¥ 17,800➡特価¥ 13,000
●Mu-1 Super(サンワード) ‥‥定価¥ 39,800▶特価¥ 28,500
●マチエール Ver.2.0 ‥‥定価¥ 39,800➡特価¥ 28,800
●CZ-247MSD MUSIC PRO68K(MIDI) ‥‥定価¥ 28,800➡特価¥ 20,500
●CZ-261MSD MUSIC studio PRO68K Ver.2.0 ‥‥定価¥ 28,800➡特価¥ 21,200
●CZ-264GWD Easydraw SX-68K ‥‥定価¥ 19,800➡特価¥ 15,300
●CZ-265HSD New Print Shop Ver.2.0 ‥‥定価¥ 20,000➡特価¥ 15,400
●CZ-271BW EG-WORD ‥‥定価¥ 59,800➡特価¥ 44,800
●CZ-272CWD Communication SX68K ‥‥定価¥ 19,800➡特価¥ 14,500
●CZ-275MWD SOUND SX68K ‥‥定価¥ 15,800➡特価¥ 11,500
●CZ-288L WD開発キット(workroom) ‥‥定価¥ 39,800➡特価¥ 29,700
●CZ-289TW開発キット用ツール集 ‥‥定価¥ 12,800➡特価¥ 9,600
●CZ-290TWD SX-WINDOWディスクアクセサリー集 ‥‥定価¥ 14,800➡特価¥ 11,500
●CZ-284SSD OS-9/X68000 Ver.2.4 ‥‥定価¥ 35,800➡特価¥ 25,600
●CZ-295LSD C-Compiler PRO68K Ver.2.1 NEW KIT ‥‥定価¥ 44,800➡特価¥ 32,500

X68000/68030 周辺機器

(NEW) CZ-6VS1‥特価**¥135,000**

●CZ-6FD5‥‥定価¥ 99,800➡特価¥ 49,800
●CS-M120WA(コバル、キット付)‥定価¥178,000➡特価¥ 96,500
●LMO-FMX330‥‥定価¥178,000➡特価¥118,000
●JX-325X‥‥定価¥190,000➡特価¥ 99,800
●MPUアクセラレータ‥‥特価¥ 29,800
●I/O拡張スロット‥‥特価¥ 39,800
●IO-735X-B‥‥特価¥128,000
●SH-5BE4-8M(I/O)‥‥特価¥ 45,500
●2MB増設RAMボード(I/O)‥‥特価¥ 22,800
●4MB増設RAMボード(I/O)‥‥特価¥ 38,300
●ERIOS(SIMM未実装)‥‥特価¥ 12,500
●HT04MB-70-DV‥‥特価¥ 18,200
●HT08MB-70-DV‥‥特価¥ 35,700
●CZ-6BE2A‥‥定価¥59,800➡特価¥ 38,900
●CZ-6BE2B‥‥定価¥54,800➡特価¥ 37,500
●CZ-6BE2D‥‥定価¥54,800➡特価¥ 20,500
●X SIMM10‥‥定価¥18,000➡特価¥ 15,700
●1MBメモリ(×2)‥‥特価¥ 12,000
●4MBメモリ(×2)‥‥特価¥ 30,000
●CZ-6BS1‥‥定価¥29,800➡特価¥ 21,500
●SX-68MII(MIDI)(サコム)‥定価¥19,800➡特価¥ 13,500
●SX-68SC(SCSI)(〃)‥定価¥26,800➡特価¥ 17,500
●CZ-5BE4‥‥定価¥54,800➡特価¥ 42,000
●CZ-5ME4‥‥定価¥49,800➡特価¥ 38,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕さくら銀行 新小岩支店
普通預金 3384331 (有)ピーメディア

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

■超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.9	3.9	4.9	5.2	8.2

回数	24	36	48	60	72
手数料	11.0	15.3	20.1	25.9	33.7

GAME SOFT-WARE

GMC BEST SELECT 5

GAME SOFT 27~20% OFF

1 英雄志願 ~GAL・ATC HEROISM~ RPG

このマルチエンディングは！
ひと味ふた味どころじゃないぞ！

PC9801シリーズ

¥6,800→**¥5,000**

2 ヘッドクォーターズ ~アメリカの悪夢~

やっと出た！人間とハンデなしで
渡り合えるWar SLG　最新鋭兵器続々！

PC9801シリーズ

SLG ¥9,800→**¥7,200**

3 スーパーリアル麻雀P4 SLG

ゲームセンターで超ロングヒットとなった
マージャンゲームの最新作

PC9801/TOWNS/X68

¥12,800→**¥9,300**

4 SIM Farm SLG

今、話題の農業！
あなたは農業で成功できるか？

PC9801シリーズ

¥9,800→**¥7,200**

5 卒業 2 SLG

女子校を舞台とした感動の学園
シミュレーション。ファン涙の第二弾！

PC9801シリーズ

¥12,800→**¥9,300**

■PC9801

タイトル	定価	特価
A. 4	¥10,800	¥9,300
A.4マップコンストラクション	¥6,800	¥5,000
ATLANTIA	¥10,800	¥7,900
Bacta 2	¥8,800	¥6,400
CHERRY BOMB	¥6,800	¥5,000
DOR SE '93	¥8,800	¥6,400
GETEN 2	¥12,800	¥9,300
GOKKO Vol.3	¥7,800	¥5,700
Hercequary	¥8,800	¥6,400
LUNATIC DAWN	¥10,800	¥7,900
Mug-R	¥7,800	¥5,700
PON KAN	¥6,800	¥5,000
REIRA	¥7,800	¥5,700
REVERSER~氷結都市TOKYO~	¥9,800	¥7,800
SIM FARM	¥9,800	¥7,200
THE ATLAS 2	¥10,800	¥7,900
VIPER—GTS	¥6,800	¥5,000
VIPER—V10	¥7,800	¥5,700
WINNING POST	¥12,800	¥9,300
Xak 3	¥11,800	¥8,600
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥5,000
アラベスク	¥7,800	¥5,700
アレス王の物語	¥12,800	¥9,300
アロー・イン・ザ・ダーク	¥12,800	¥9,300
アンヴィヴァレンツ 二律背反	¥6,800	¥5,000
インクレディブルマシーン	¥8,800	¥6,400
ウルティマ アンダーワールド	¥12,800	¥10,200
ウルティマアンダーワールド(16色)	¥12,800	¥10,200
えれめんたる王	¥7,800	¥5,700
ガンダムMSフィールド'93	¥9,800	¥7,200
クラシック・ロード2	¥9,800	¥7,900
けっこう仮面	¥8,800	¥6,400
ここは楽園荘	¥6,800	¥5,000
コンサート	¥6,800	¥5,000
サークルメイト	¥7,800	¥5,700
シージ	¥12,800	¥9,300
シャングリラ 2	¥8,800	¥6,400
シュバルツシュルト4「クレイドル・エンド」	¥12,800	¥9,300
スカーミッシュ	¥9,800	¥7,200
スチームハーツ	¥9,800	¥7,200
ストロングホールド HD専用	¥12,800	¥9,300
スーパードッグワールド	¥9,800	¥7,200
スーパー野球道 2	¥12,800	¥9,300
スレイヤーズ	¥12,800	¥9,300
ダークサイドオブジーン	¥12,800	¥9,300
ダービースタリオン	¥12,800	¥9,300
ダンジョンマスター 2	¥12,800	¥10,200
ツーショットダイアリー	¥8,800	¥6,400
ドラゴンナイト 4	¥8,800	¥6,400
ネクロ／ミコン	¥8,800	¥6,400
ノーザンヴァース	¥9,800	¥7,200
バイブルマスター 2	¥11,800	¥8,600
パチンコ天使	¥8,800	¥7,000
ハーフムーンにかわるまで	¥8,800	¥6,400
パワーダービー	¥9,800	¥7,200
パワードール	¥11,800	¥8,600
パンドラの森	¥8,800	¥6,400
ファーストクィーン 4	¥9,800	¥7,200
ファーランドストーリー外伝	¥10,800	¥7,900
ファルアディア	¥9,700	¥7,100
ブランディッシュ2	¥12,800	¥9,300
ぷりんせすでんじゃあ	¥7,800	¥5,700
ふぇち	¥6,800	¥5,000
ポゼッショナー	¥7,800	¥5,700
マイホーム ドリーム	¥12,800	¥10,200
マクロス・スカルリーダー	¥9,800	¥7,200
ミラージュ 2	¥8,800	¥6,400
レヴァリィ いざないの魔水晶	¥12,800	¥9,300
レッスルエンジェルススペシャル HD専用	¥8,800	¥6,400
レジオナルパワー 3	¥12,800	¥9,300
ワーズ・ワース	¥8,800	¥6,400
淫獣学園	¥8,800	¥6,400
淫獣幻夢 2	¥7,800	¥5,700
宇宙怪盗ファニーBee	¥7,500	¥5,500
栄冠は君に3	¥10,800	¥7,800
英雄伝説 3	¥12,800	¥9,300
悦楽の学園	¥7,800	¥5,700
欧州海戦史	¥9,800	¥7,200
柿木将棋	¥12,800	¥9,300

岐阜マイコンセンター

〒500 岐阜市鹿島町8-43 錦声ビル2F
Phone & Facsimile 0582-51-6337
受付時間／10:30－18:30（月曜休業）

INFORMATION

3月よりGMC通販をご利用いただいたお客様に
商品発送料金をお支払いいただいております。
その分大変お求めやすいプライスとなっていますので、
どうぞこれからもご利用ください。

★Soft-ware 1本まで 600円
2本以上 1,000円
★Hard-ware 1個口 1,200円

タイトル	定価	特価
学園戦士セーラーファイター	¥7,800	¥5,700
学園ボンバー	¥7,800	¥5,700
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
銀河英雄伝説 3 SP Kit	¥6,000	¥4,400
空軍大戦略 HD専用	¥10,800	¥7,900
幻世喜譚	¥8,800	¥6,400
項劉記	¥12,800	¥9,400
極 2	¥12,800	¥9,300
斬 3	¥12,800	¥9,300
斬 3 シナリオコレクション	¥5,800	¥4,200
三国志・究極版	¥34800	¥25,400
三国志 4	¥14,800	¥10,800
雀妃桜	¥7,800	¥5,700
雀ジャカ雀（成人向）	¥7,800	¥5,700
零戦記	¥12,800	¥9,300
続・妖獣戦記 AD2048	¥8,800	¥6,400
大航海時代2	¥9,800	¥7,200
誰もしらない	¥7,800	¥5,700
提督の決断 2	¥14,800	¥10,800
天下御免	¥10,800	¥7,900
同級生	¥8,800	¥6,400
信長の野望・覇王伝	¥12,800	¥9,300
信長の野望・覇王伝 パワーアップキット	¥6,800	¥5,000
緋王伝 2	¥12,800	¥9,300
舞夢	¥8,800	¥6,400
麻雀エレガンス	¥5,800	¥4,200
魔導物語A・R・S	¥9,800	¥7,200
闇の稜線	¥7,800	¥5,700

■PC9821専用

タイトル	定価	特価
F-117Aナイトホーク	¥12,800	¥9,300
アローンインザダーク	¥12,800	¥9,400
インヴィテーション	¥12,800	¥10,400
シャムハト	¥12,800	¥9,400
ドラゴンハーフ	¥9,800	¥7,200
メモリーズ	¥12,800	¥9,300
ロードス島戦記 CD	¥12,600	¥9,200
誕生 ~Debut~	¥12,800	¥9,300
稚恵美・奈緒美	¥8,800	¥6,500
麻雀でPON！	¥7,800	¥5,700

■X68000

タイトル	定価	特価
EXCITING HOUR	¥5,300	¥3,900
DOR SE '93	¥8,800	¥6,400
VIPER V8 twin turbo	¥6,800	¥5,000
WINNING POST	¥12,800	¥9,300
あすか120%	¥9,800	¥7,200
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥5,000
アンヴィヴァレンツ ー二律背反ー	¥6,800	¥5,000
コットン	¥9,800	¥7,200
サディスティック ゲーマーズ シンドローム エピソード3	¥2,400	¥1,800
ジオグラフシール	¥9,800	¥7,200
シャングリラ2	¥8,800	¥6,400
スターフォース	¥4,900	¥3,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	¥9,800	¥7,200
ドラゴンバスター	¥5,300	¥3,900
ネメシス '90 改	¥8,800	¥6,400
プロスチューデントG	¥6,800	¥5,000
リブルラブル	¥7,900	¥5,800
ロードス島戦記2 ー五色の魔竜ー	¥9,800	¥7,200
ワーズワース	¥8,800	¥6,400
悪魔城ドラキュラ	¥9,800	¥7,200
宇宙怪盗ファニーBee	¥7,500	¥5,500
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
餓狼伝説 2	¥9,800	¥7,800
雀ジャカ雀（成人向）	¥7,800	¥5,700
大魔界村	¥9,800	¥7,200
信長の野望・覇王伝	¥12,800	¥9,300

■Windows

タイトル	定価	特価
Alex World	¥15,800	¥12,700
COVER GIBLS Vol.2	¥3,900	¥3,100
GAME PACK for Windows	¥4,800	¥3,500
GAME PACK for Windows 2	¥4,800	¥3,500
GARO COLLECTION 1	¥3,900	¥3,100
Heavenly Bodies V3 (CD-ROM)	¥14,800	¥10,800
Hyper AV3	¥12,800	¥9,300
KUKI DIGITAL EROTICA Vol.1,2	¥9,800	¥7,200
KUKI ZAPPINK	¥9,800	¥7,200
L—ZONE（CD-ROM）	¥7,800	¥6,200
RUBY FRUITS	¥9,515	¥7,000
PLEASURE	¥3,900	¥2,800
ザ・ウォール for Windows	¥6,800	¥5,000
シムシティオリジナル	¥9,800	¥7,200
スーパー上海ドラゴンズアイズ	¥5,800	¥4,200
バトルチェス（CD-ROM）	¥8,500	¥6,800
ヘル キャブ	¥12,800	¥10,300
みかん星人 スクリーンセーバー	¥2,100	¥1,500
ラビリンス	¥8,545	¥6,300
緊縛美	¥11,456	¥8,400
麻雀悟空 for Windows	¥7,800	¥5,700

■TOWNS

タイトル	定価	特価
ABEL	¥11,800	¥8,600
EMIIT Vol.1 時の迷子	¥8,800	¥6,400
F-15ストライクイーグル2	¥12,800	¥9,300
image	¥7,800	¥5,700
MAD PARADOX	¥8,800	¥6,400
PLEASURE	¥3,900	¥2,800
PON KAN	¥6,800	¥5,000
REIRA	¥7,800	¥5,700
Xak 3	¥11,800	¥8,600
VASTNESS	¥8,800	¥6,400
VIEW POINT	¥9,800	¥7,800
WINNING POST	¥12,800	¥9,300
あすか120% BURNING Fest	¥9,800	¥7,200
あゆみちゃん物語	¥6,800	¥5,000
アラベスク	¥7,800	¥5,700
アルシャーク（MARTY対応）	¥9,800	¥7,200
アローンインザダーク	¥12,800	¥9,300
インヴィテーション	¥12,800	¥9,300
ウルティマ アンダーワールド	¥12,800	¥10,200
キャッスルズ 2	¥12,800	¥10,200
きゃんきゃんバニーEXTRA	¥8,800	¥6,400
サザンアイズ	¥14,800	¥10,800
シージ	¥12,800	¥9,300
サディスティック ゲーマーズ シンドローム エピソード2	¥2,400	¥1,800
シャングリラ 2	¥8,800	¥6,400
スカベンチャー 4	¥9,800	¥7,200
ストロングホールド	¥12,800	¥9,300
スーパーリアル麻雀 P4	¥12,800	¥9,300
ソフトウェアコンテスト Vol.3	¥3,000	¥2,200
ダービースタリオン	¥12,800	¥9,600
ダンジョンマスター 2	¥12,800	¥10,200
デモンCITY	¥7,800	¥5,700
トキオ	¥12,800	¥9,300
ドラゴンナイト 4	¥8,800	¥6,400
ドラゴンハーフ	¥9,800	¥7,200
ネクロ／ミコン	¥8,800	¥6,400
ぷよぷよ	¥7,800	¥5,700
フリーウェアコレクション 7	¥3,000	¥2,200
プロスチューデントG	¥6,800	¥5,000
マッスルボマー	¥9,800	¥7,200
メモリーズ	¥12,800	¥9,300
ゆみみみっくす	¥8,800	¥6,400
ランス 4	¥7,500	¥5,500
リブルラブル	¥9,700	¥7,100
レミングス 2	¥7,800	¥5,700
ワーズ・ワース	¥8,800	¥6,400
河原崎家の一族	¥7,800	¥5,700
究極タイガー	¥8,800	¥6,400
斬 3 タウンズスペシャル	¥12,800	¥9,300
雀ジャカ雀	¥7,800	¥5,700
女子高生少女変身 コスプレスペシャル	¥12,800	¥9,300
卒業 ーグラデュエーションー	¥11,800	¥8,600
天下御免	¥10,800	¥7,900
同級生	¥8,800	¥6,400
人形使い	¥9,800	¥7,200
信長の野望・覇王伝	¥14,800	¥10,800
稚恵美・奈緒美	¥8,800	¥6,400
緋王伝 2	¥12,800	¥9,300
麻雀でPON！	¥7,800	¥5,700

リストに掲載されていない商品の販売もしています。

NICE ! HARD-WARE

GMC オススメ 周辺機器 1

FM-TOWNS 2 ME20（本体＋ディスプレイ）

NEW



・CD-ROM搭載の本格派 マルチメディアパソコン
・すぐに使えるTOWNSシステム

定価¥277,800
GMC特価 ¥206,000

PC9821 Ce2 モデルS2D

NEW



・ハイパワー486CPU
・倍速CD-ROM
・170MBの大容量にWindows /DOSをインストール済み

定価¥363,000
GMC特価 ¥285,000

Macintosh LC575



・一体型設計で操作性抜群
・トリニトロンディスプレイ 32000色表示可能
・倍速CD-ROM、フォト対応CD
・8MBメモリ,160MB HDD標準搭載

定価¥358,000
GMC特価 ¥250,000

JOY CONT（スピタル製）



NECシリーズ、EPSON PCシリーズ 専用ジョイパッド

¥6,800 → ¥ 4,300

16色カラーカード

（フジオン製）

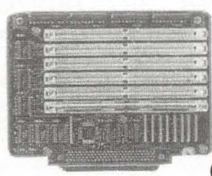


PC9801VM/VF用 16色ボード VM21/VM11には使用不可

¥15,000 → ¥ 12,000

在庫わずか

98FELLOW・MATE・FA 用 増設メモリボード

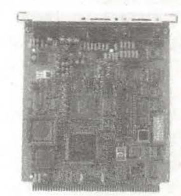


※ PIO-SIM61で 追加増設可能 （定価12,000）

I/Oデータ　BA34 - 8M

定価¥49,000
GMC特価 ¥39,000

SOUND BLUSTER サウンドブラスター



・CD並のクオリティーを誇る デジタル録音再生機能
・FM音源の再生機能
・MIDIインターフェイス機能
・アナログジョイスティックポート
・CD-ROMインターフェイス
・デジタル録音・再生ソフト付属

定価¥24,800
GMC特価 ¥20,800

対応機種
NEC PC98シリーズまたは、その互換機　※ 386SX以上のCPU搭載機

注文する前によくお読みください

■お申し込み・お支払い方法
1. 現金書留（郵便為替も可）
注文書と現金を必ず釣銭のないように同封してください。
2. 銀行振込
岐阜銀行　本荘支店　普通
No. 2 2 2 8 1 5　岐阜マイコンセンター
振込手数料はお客様負担となります。
3. 代金引換販売
文書もしくは電話にてご注文下さい。
商品到着時に代金と引換に商品を受け取りいただきます。別途手数料600円かかります。

■注文書記入事項
住所・氏名・年令・電話番号（必ず必要）・郵便番号・商品名・使用機種・媒体（5"、3.5"、CD-ROM）

●新作ソフト予約分は特急便にて発送します。
●リストに不掲載の商品も販売しております。お問い合わせください。
●成人向きソフトは18歳未満の方のご購入はできません。
●メーカーの品切れ、発売日の変更など商品の発送が遅れる場合がございます。
●商品の返品・キャンセルはできませんのでご注意下さい。

倍速 CD-ROM ドライブユニット

次に来るメディア　CD-ROM

緑電子
CXA-301



※ケーブル Photo CD Acces 付属

・シークTime 380ms データ転送レート300KB／s
・NEC製ドライブ採用
・Photo CD マルチセッション対応
・自動レンズクリーニング機能搭載

定価¥49,800
GMC特価 ¥38,800

スキャンコンバータ

パソコン出力を家庭用TVにビデオに出力



電波新聞社

・PC98 / EPSON PC用 スキャンコンバータユニット
XPC-1V　定価 ¥48,000
GMC特価 ¥34,600

・多機種対応型 スキャンコンバータユニット
XVGA-1V　定価 ¥69,800
GMC特価 ¥58,800

PC98用 特選 ハードディスク

外付　コンピュータリサーチ



・CRC - SCS340S2
定価 ¥93,800
¥61,800

・CRC - SCS500S2
定価 ¥148,000 ¥97,800

PC98用 光磁気ディスクドライブ

コンピュータリサーチ
一枚で128MBの大容量！！

・CRC - MO128
定価 ¥138,000 ¥94,800



GMC オススメ 周辺機器 2

フロッピーディスクユニット

コンピュータリサーチ　3モード対応



・CRC - FD3.5 SS
¥18,500 → ¥12,800

・CRC - FD3.5 WS
¥31,800 → ¥26,800

アミューズメント サウンドボード

Windows対応

エスアイエスプランニング



ASB-01

¥24,800 → ¥15,000

対応機種 NEC/VM・VX・RX・RS・DX・DS・DA・FX・FS・FA・BX・BA　エプソン/PC286・V・VE・VS・VF・VG/PC386・V・VR・S・G

※リストに掲載されていない商品も販売しておりますので、お気軽にお問い合わせください。
※広告掲載価格は6月8日まで有効です

いよいよ全国通販開始!

春のゲーム機対決

ナショナル(Panasonic) 3DO「REAL」VS 富士通 MARTY 2

TOWNS II MX20+DP8711



大特価TEL下さい。

■MX170W+DP8711
Windows 3.1、DOS 6.2、インストール済
■MX340W+DP8711
Windows 3.1、DOS 6.2、インストール済

TOWNS II MA20+DP8711



大特価TEL下さい。

■MA170W+DP8711
Windows 3.1、DOS 6.2、インストール済
■MA340W+DP8711
Windows 3.1、DOS 6.2、インストール済

TOWNS II MF20+DP5351W



大特価TEL下さい。

■MF170W+DP5351W
Windows 3.1、DOS 6.2
インストール済

5周年記念セット

Fresh+DP5351W
大特価TEL下さい。

- ●CPU SX33MHz、メモリ6MB
- ●HD170MBタイプ
- ●Windows 3.1、DOS 6.2 OASYS-Win、Towns-OS プレインストール済

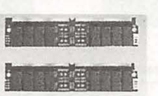
■OA30LX601
定価￥198,000
大特価TEL下さい。
■OA30LX605
定価￥238,000
大特価TEL下さい。
■MARTY 2
定価￥66,000
大特価￥48,000

■カラー熱転写プリンター 限定30台
●FMPR204B



ケーブル、用紙100枚サービス。
定価￥80,000
大特価￥37,000

■拡張RAMボード



(4M)
- ●HM-Y04TA(純正)……特価￥14,800
- ●XMT-4000S(メルコ)……特価￥15,000
- ●FJ-SIM32-4MT(I/Oデータ)特価￥16,500

(8M)
- ●HM-Y08TA(純正)……特価￥29,500
- ●XMT-8000S(メルコ)……特価￥30,000
- ●FJ-SIM32-8MT(I/Oデータ)特価￥31,500

■専用ハードディスク
(富士通)HD-K240……定価￥ 79,800▶特価TEL下さい。
(富士通)HD-K520……定価￥128,000▶特価TEL下さい。
(富士通)HD-K1000……定価￥260,000▶特価TEL下さい。
(ロジテック)SHD-FMX240…定価￥ 79,800▶特価TEL下さい。
(ニューテック)NT-330TWI……定価￥ 89,800▶特価TEL下さい。
(ニューテック)NT-330TW……定価￥ 99,800▶特価TEL下さい。

■専用ソフト
- ●MS-DOS V.6.2基本…定価￥12,800▶特価TEL下さい。
- ●MS-WINDOWS V.3.1…定価￥18,800▶特価TEL下さい。
- ●OASYS/Win V.2.0……定価￥58,000▶特価TEL下さい。
- ●F-BASIC386コンパイラV.2.1(L10)定価￥45,000▶特価TEL下さい。
- ●FM-OASYS V.1.0(L36)…定価￥55,000▶特価TEL下さい。
- ●テラTOWNS II……定価￥32,000▶特価TEL下さい。
- ●画DB……定価￥29,800▶特価TEL下さい。
- ●ビデオ工房 V.1.3……定価￥24,000▶特価TEL下さい。
- ●Home Studio V.1.2……定価￥12,800▶特価TEL下さい。
- ●Live Morph V.1.1……定価￥14,800▶特価TEL下さい。
- ●一太郎 V.5.0……定価￥68,000▶特価TEL下さい。
- ●Lotus 1-2-3 R2.4J……定価￥58,000▶特価TEL下さい。
- ●桐 Ver.5.0……定価￥98,000▶特価TEL下さい。
- ●えむとーく……定価￥18,000▶特価TEL下さい。

◎ゲームソフト各種 大特価セール中!

国際標準機 FMV登場

⊙FMV-466D-E
340M内蔵、MS-DOS V.5.0、MS-WINDOWS V.3.1インストール済。
定価￥378,000
+
⊙MAG MX-17S
17"トリニトロン、ドットピッチ0.25mm
定価￥298,000

合計定価￥676,000
大特価 42%OFF
￥392,000

TOWNS II グレードアップ差額表

交換品＼新品	ME20	MF20	MF170W	Fresh	MA20	MA170W	MA340W	MX20	MX170W	MX340W
HR200	35,000	65,000	105,000	165,000	115,000	165,000	187,000	187,000	237,000	258,000
HR100	63,000	85,000	127,000	185,000	135,000	185,000	207,000	207,000	257,000	278,000
HR20	83,000	105,000	147,000	205,000	155,000	205,000	227,000	227,000	277,000	298,000
HG20	93,000	115,000	157,000	215,000	165,000	215,000	237,000	237,000	287,000	308,000
UR20	108,000	130,000	172,000	230,000	180,000	230,000	252,000	252,000	302,000	323,000
UG20	113,000	135,000	177,000	235,000	185,000	235,000	257,000	257,000	307,000	328,000
CX20	118,000	140,000	182,000	240,000	190,000	240,000	262,000	262,000	312,000	333,000
UX20	123,000	145,000	187,000	245,000	195,000	245,000	267,000	267,000	317,000	338,000
20F	133,000	155,000	197,000	255,000	205,000	255,000	277,000	277,000	307,000	348,000

今月の特選品(限定)

Panasonic ゲームソフトも大特価中! FM TOWNS



3DO REAL
定価￥54,800
大特価￥4?,000

MARTY 2
定価￥66,000
大特価￥4?,800



高価中古買取、下取りOKです。

通信販売 お申込みのご案内

【現金一括でお申し込みの方】
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送り下さい。

【銀行振込でお申し込みの方】
●銀行振込ご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。電信扱いでお振込ください。

【クレジットでお申し込みの方】
●電話でお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。○現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。○1回～84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は1,000円以上。

※本広告の商品には消費税は含まれていません。※掲載の価格は4月中旬現在のものです。

【振込先】あさひ銀行 指扇(さしおうぎ)支店
普通預金 0800673 (有)サイデン

サイデン

☎048(625)1680
■営業時間10:00～20:00(木曜日定休)
〒331 埼玉県大宮市プラザ2-13 FAX.048(624)9786

〈特価品〉17インチマルチスキャン(98・DOS/V・Mac)

どこにも負けない価格で頑張ります。

NEC PC-9801BX2/U2 新製品 セット

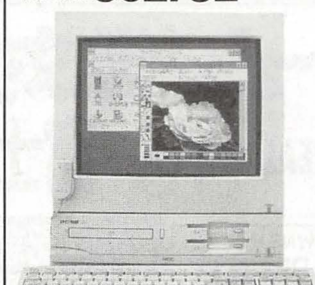


PC-9801 BX2/U2 ········ ¥178,000
CU-14MD ········ ¥ 74,800
JP-200 ········ ¥104,800
ED-S03(ラック) ········ ¥ 19,800

標準小売価格 ¥377,400

47% off ¥199,800 〈消費税別〉

NEC PC-98MULTi 新製品 Ce2/S2 セット



PC-98Multi Ce 2/S2 ········ ¥348,000
JP-200 ········ ¥104,800
ED-S03(ラック) ········ ¥ 19,800

標準小売価格 ¥472,600

37% off ¥294,800 〈消費税別〉

NEC 98 NOTE 新製品 NS/A セット



PC-9801 NS/A ········ ¥248,000
EN-200N(内蔵200) ········ ¥ 94,800
BJ-10V Lite ········ ¥ 69,800
ノート用プリンターケーブル ······ ¥ 6,800

標準小売価格¥419,400

43% off ¥238,000 〈消費税別〉

NEC PC-9801 NX/C セット

カラーノートパソコン



PC-9801 NX/C ········ ¥438,000
JT-48CL(カラープリンタ) ····· ¥ 62,800
プリンターケーブル ······ ¥ 6,000

標準小売価格¥506,800

42% off ¥289,800 〈消費税別〉

システム System21

本体	ディスプレイ	プリンター	ハードディスク・フロッピーディスク	RAMボード
システム特価	システム特価	システム特価	システム特価	システム特価
(NEC) PC-9801NL/R120A 定価¥328,000 ······ ¥227,800 PC-9801BX2/U2 定価¥178,000 ······ ¥119,800 PC-9821BS/U7W 定価¥298,000 ······ ¥208,000 PC-9821AP2/U8W 定価¥580,000 ······ ¥TEL特価 PC-98Multi Ce2モデルS2 定価¥348,000 ······ ¥243,600 PC-98Multi CS2モデルS3 定価¥468,000 ······ ¥TEL特価 PC-9801NX/C 定価¥438,000 ······ ¥258,000 PC-9821Ne 定価¥588,000 ······ ¥348,000 PC-9801NS/A新製品 定価¥248,000 ······ ¥TEL特価 [EPSON] PC-486SE2 定価¥158,000 ······ ¥109,800 PC-486SR2 定価¥218,000 ······ ¥148,000 PC-486HX2 定価¥398,000 ······ ¥TEL特価 PC-486NAS2 定価¥248,000 ······ ¥158,000	[NEC] PC-KM171 定価¥258,000 ······ ¥ 87,800 PC-TD151 定価¥108,000 ······ ¥67,800 PC-KD1521 定価¥89,800 ······ ¥54,800 PC-KD1421 定価¥76,800 ······ ¥39,800 (エレコム) HRM-17E(マルチシンク) 定価¥138,000 ······ ¥85,800 HRM-14(マルチ) 定価¥69,800 ······ ¥ 39,800 (シャープ) CU-14MD 定価¥74,800 ······ ¥32,800 [アイデクソン] MF-8517(FELLOW-MATE) 定価¥94,800 ······ ¥86,800 MF8617(DOS/V) 定価¥104,800 ······ ¥ 98,800 MF-5517AJ 定価¥94,800 ······ ¥79,800 MF-8615(15インチ・マルチ) 定価¥59,800 ······ ¥ 56,800	[NEC] PC-PR201/63A 定価¥158,000 ······ ¥83,800 PC-PR201/63 定価¥125,000 ······ ¥66,800 PC-PR201/47 定価¥85,000 ······ ¥ 46,800 PC-PR1000E/4(ページプリンタ) 定価¥148,000 ······ ¥ 77,800 [スター精密] JJ-100A 定価¥79,800 ······ ¥ 33,800 JP-200 定価¥104,800 ······ ¥ 39,800 [CANON] BJ-330J(カード・シィートフィーダ付) 定価¥130,000 ······ ¥ 89,800 BJC-600J新製品カラー 定価¥120,000 ······ ¥ 88,000 BJ-220JC新製品 定価¥98,000 ······ ¥TEL特価 BJ-10V Lite 定価¥69,800 ······ ¥33,800 (EPSON) MJ-1000V2 定価¥99,800 ······ ¥ 66,800 MJ-500V2 定価¥69,800 ······ ¥TEL特価	(エレコム) EN-340(98ノート用) 定価¥138,000 ······ ¥54,800 EN-200(98ノート用) 定価¥94,800 ······ ¥33,800 EHB-500AN(MATE用) 定価¥128,000 ······ ¥85,800 EHB-340BN (FELLOW用) 定価¥69,800 ······ ¥48,800 (コンピューターリサーチ) CRC-FD3.5SS(外付3.5) 定価¥18,500 ······ ¥ 13,800 CRC-FD5SS(外付5) 定価¥29,800 ······ ¥ 19,800 (緑電子) NOVAⅡ340(外付け) 定価¥149,800 ······ ¥ 63,800 びるとN340(98ノート用) 定価¥137,000 ······ ¥ 59,800 CXA-301(CDロム) 定価¥49,800 ······ ¥ 39,800 (ICM) Pack NV-340/W 定価¥95,000 ······ ¥67,800 Pack EV-200(エプソンノート用) 定価¥79,000 ······ ¥49,800 INTER-540AN(98MATE用) 定価¥108,000 ······ ¥79,800	(I/Oデータ機器) PC34R-4M(汎用4M) 定価¥35,000 ······ ¥26,200 PC34R-2M(汎用2M) 定価¥23,000 ······ ¥ 17,200 BA34-8M(MATE & FELLOW8M) 定価¥49,000 ······ ¥ 38,800 BA34-4M(MATE & FELLOW4M) 定価¥28,000 ······ ¥ 22,400 NA34-8M(NA・NA/C用8M) 定価¥40,000 ······ ¥ 34,000 NA34-4M(NA・NA/C用4M) 定価¥21,000 ······ ¥ 17,800 NR34X-8M(NS/R用8M) 定価¥56,000 ······ ¥46,800 NR34X-4M(NS/R用4M) 定価¥30,000 ······ ¥22,500 MC34-4M(MULTI用4M) 定価¥28,000 ······ ¥22,400 NX34-8M(NX/C専用) 定価¥48,000 ······ ¥39,800 NE34A-8M(NE、NS/A用) 定価¥48,000 ······ ¥39,800 "IOデータはソフト付きです" メルコ その他メーカー 取扱ってます。

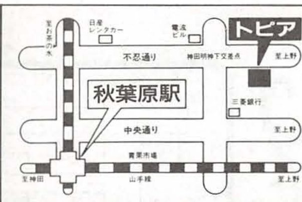
中古売買表 4月10日現在

機種名	買値	売値	機種名	買値	売値	機種名	買値	売値
PC-9801FA	¥ 80,000	¥100,000	PC-9801NA/C	¥200,000	¥238,000	PC-486GR2/5	¥ 80,000	¥110,000
PC-9801FS	¥ 60,000	¥ 80,000	PC-9801NS/R	¥100,000	¥135,000	PC-486P2	¥ 80,000	¥100,000
PC-9801FX	¥ 50,000	¥ 70,000	PC-9801NS/T	¥ 80,000	¥110,000	PC-386GS2/5	¥ 55,000	¥ 75,000
PC-9801DA	¥ 65,000	¥ 85,000	PC-9801NS/E	¥ 60,000	¥ 80,000	PC-386V	¥ 40,000	¥ 60,000
PC-9801DX	¥ 35,000	¥ 60,000	PC-9801NS	¥ 40,000	¥ 65,000	PC-386P2	¥ 35,000	¥ 65,000
PC-9801RX21	¥ 25,000	¥ 50,000	PC-9801NV	¥ 20,000	¥ 40,000	PC-286VG	¥ 25,000	¥ 45,000
PC-9801VX21	¥ 20,000	¥ 40,000	PC-9801NOTE	¥ 15,000	¥ 35,000	X68000セット	¥ 40,000	¥ 70,000
PC-9801US	¥ 50,000	¥ 70,000	PC-386NAR2	¥ 80,000	¥100,000	400ラインアナログモニター	¥ 15,000	¥ 25,000

パソコンラック専用コーナー開設・税送料

C&Cネットワーク
トピア
AKIHABARA JAPAN

●お申し込み・お問い合わせは…
☎03-3253-2921(代)
〒101 東京都千代田区外神田3-2-3 森産ビル3F
★受付時間＝AM10:00～PM7:00 年中無休★FAX.03-3253-2923
★〈振込先〉三菱銀行 秋葉原支店 普通口座No.4757563 トピア



パソコンシリーズ

掲載の価格は、4月20日現在のものです。販売価格が変動する商品もありますので、お問い合わせ下さい。アプリケーション各種も、お問い合わせ下さい。

DynaBook V 486A シリーズ



AVS001WD ¥288,000
AVS121WD ¥358,000
AVX201TW ¥728,000
AVX341TW ¥798,000
AVS001CD ¥358,000
AVS121CW ¥448,000
AVS201CW ¥478,000

AVS121CW	¥448,000
BJ-10V lite	¥69,800

合計¥517,800➡トピア特価¥339,800
月々¥5,100 ×48回 ボ¥22,000×8回

DynaBook EZ 486

46%OFF

Aセット

EZ486001	¥248,000
J31DPR03	¥69,800

合計¥317,800➡トピア特価¥172,000

Bセット

EZ486P01	¥298,000
内蔵120MB HDD	¥49,800

合計¥347,800➡トピア特価¥212,000
月々¥5,900 ×24回 ボ¥25,000×4回

UpGrade NOTE（アップグレード・ノート）



PC-486NASD2
定価¥548,000
トピア特価
¥438,000

先の先まで、最新鋭。ノートPC最速のCPU搭載、Windows時代のアップグレード・ノート。

Aセット 40%OFF

PC-486NAS2	¥248,000
内蔵120MB HDD	¥45,000

合計¥293,000➡トピア特価¥175,000
月々¥4,700 ×24回 ボ¥22,000×4回

Bセット

PC-486NASX2	¥328,000
内蔵240MB HDD	¥59,800
増設RAM 4MB	¥27,000

合計¥414,800➡トピア特価¥296,000

Cセット

PC-486NASC2	¥448,000
内蔵340MB HDD	¥85,000
増設RAM 4MB	¥27,000

合計¥560,000➡トピア特価¥409,000
月々¥6,400 ×48回 ボ¥25,000×8回

UpGrade DESKTOP P2（アップグレード・デスク）



PC-486SE/SR　PC-486HX/HG

高速ローカルバスPCI対応。Pentium™にアップグレードを保証。次代の世界標準をいち早く採用した、Windowsフルスペックの未来マシン

Aセット 40%OFF

PC-486SE2	¥158,000
14' カラーCRT	¥74,800
120MB HDDパック	¥45,000

合計¥277,800➡トピア特価¥168,000
月々¥4,700 ×24回 ボ¥20,000×4回

Bセット

PC-486SR2	¥218,000
14' カラーCRT	¥74,800
240MB HDDパック	¥59,800

合計¥352,600➡トピア特価¥203,000

Cセット

PC-486SR2	¥218,000
15' マイコンディスプレイ	¥59,800
PCWINKIT4	¥99,800

合計¥377,600➡トピア特価¥268,000
月々¥5,500 ×36回 ボ¥20,000×6回

Aセット 44%OFF

PC-486HG2	¥338,000
15' マイコンディスプレイ	¥59,800

合計¥397,800➡トピア特価¥223,000
月々¥6,000 ×24回 ボ¥28,000×4回

Bセット 47%OFF

PC-486HX2	¥398,000
17' ハイレゾモニタ	¥128,000

合計¥526,000➡トピア特価¥278,000
月々¥5,400 ×36回 ボ¥23,000×6回

無停電電源装置

ー停電時のデーター保護に！ー
サンケン MPS-500SX
定価¥39,800
トピア特価¥33,000

Cセット

PC-486HX3	¥423,000
17' マイコンディスプレイ	¥128,000
SIMモジュール 8MB	¥43,000

合計¥594,000➡トピア特価¥328,000
月々¥6,000 ×48回 ボ¥15,000×8回

EPSON本体

	定価	トピア特価
PC-486HG5	¥348,000	¥178,000
PC-486HG3	¥363,000	¥185,000
PC-486HG2GW	¥528,000	¥268,000
PC-486HX5	¥408,000	¥208,000
PC-486HX2GW	¥588,000	¥298,000
PC-486HX3JW	¥698,000	¥353,000

安心システム：内蔵HDDのセットやインストールのサービス

レーザプリンタ&ページプリンタ

来たるべきD.T.P.(デスク・トップ・パブリッシング)時代の新しい用途に対応



EPSON A4レーザープリンタ
LP-1500S
定価¥148,000
トピア特価¥89,800
月々¥4,200 ×12回 ボ¥23,000×2回

EPSON **LP-8000S**
定価¥298,000➡トピア特価¥205,000
月々¥5,600 ×24回 ボ¥25,000×4回

NEC 在庫限り
PC-PR1000E/4(EPカートリッジ付)
定価¥148,000➡トピア特価¥68,800
月々¥6,200 ×12回 ボなし

PC-PR1000/4R(EPカートリッジ付)
定価¥178,000➡トピア特価¥123,000
月々¥5,900 ×12回 ボ¥31,000×2回

超お買い得限定商品
スター LA-6S 10台限り
カセット給紙、スターターキット付
定価¥158,000 ズバリ特価¥56,800

CANON
LBP-A404G2(トナー同梱)
定価¥148,000➡トピア特価¥99,800
月々¥5,700 ×12回 ボ¥20,000×2回

LBP-B406GII(トナー付)
定価¥304,000➡トピア特価¥212,000
月々¥6,300 ×24回 ボ¥23,000×4回

プロッター



Roland DIGITAL GROUP
DPX-2700 定価¥680,000 〈A2サイズ〉特価¥508,000
DPX-3700 定価¥880,000 〈A1サイズ〉特価¥655,000
DPX-4600A 定価¥1,780,000 〈A0サイズ〉特価¥1,328,000

	標準価格	現金特価
FP-8100(グラフテック)	¥890,000	¥635,000
FP-8200(グラフテック)	¥690,000	¥493,000
GP-3110(グラフテック)	¥945,000	¥688,000
MP-5300(グラフテック)	¥198,000	¥142,000
RP-21(ローランド)	¥98,000	¥72,000
RP-22(ローランド)	¥138,000	¥99,800
DXY-1250(ローランド)	¥158,000	¥118,000
GRX-450(ローランド)	¥890,000	¥665,000
CAMM-1(カッティングプロッター)	¥498,000	¥378,000
PNC-900(ローランド)	¥260,000	¥195,000
3024S(カルコンプ)	¥398,000	¥335,000
KD-4620(グラフテック)	¥170,000	¥128,000
KD-4320(グラフテック)	¥110,000	¥83,000
KW-4310(グラフテック)	¥185,000	¥139,000
KW-4610(グラフテック)	¥210,000	¥158,000

デジタイザー

CADソフト各種お問い合わせ下さい。

ディスプレイ


HRM-17E

	標準価格	現金特価
RD-15D(三菱)	¥110,000	¥56,800
RD-17Y(三菱)	¥170,000	¥98,000
RD-17S(三菱)	¥398,000	¥99,800
LCM-17(ロジテック)	¥128,000	¥93,000
HRM-14(エレコム)	¥69,800	¥35,800
HRM-17E(エレコム)	¥138,000	¥87,800
LS-2617FN(ICM)	¥138,000	¥89,000
ACM-317(αデータ)	¥148,000	¥109,800

MO & CD-ROM


CD-300L


LCD-500

	標準価格	現金特価
MO-4120(ICM)	¥128,000	¥96,000
LMO-340(ロジテック)	¥128,000	¥94,800
EMO-1280N(エレコム)	¥138,000	¥98,000
EMO-640(エレコム)	¥89,800	¥78,000
PS-128MO/P(キャラベル)	¥142,000	¥89,800
CD-300L(ICM)	¥59,800	¥43,000
CD-450N(ICM)	¥108,000	¥76,800
LCD-550(ロジテック)	¥49,800	¥39,800
ECD-150(エレコム)	¥49,800	¥31,800
ECD-500N(エレコム)	¥79,800	¥59,800
CXA-301(緑電子)	¥49,800	¥38,000

HDD


NOVA II


LHD-BH1000


FDD-535M14

	標準価格	現金特価
SHD-B240N(ロジテック)	¥78,800	¥56,800
LHD-B540(ロジテック)	¥138,000	¥89,000
LHD-BH1000(ロジテック)	¥258,000	¥179,800
NOVA II-340(緑電子)	¥118,000	¥62,800
ES-340(日本テクサ)	¥94,800	¥54,800
ST-260PA(日本テクサ)	¥84,800	¥53,800
ST-540PA(日本テクサ)	¥138,000	¥86,800
Areas 340NZ(日本アルトス)	¥99,800	¥56,000
Areas 500NZ(日本アルトス)	¥198,000	¥84,800
EHD-500HG(エレコム)	¥138,000	¥85,000
EHD-1000HG(エレコム)	¥258,000	¥185,000
SG-270DB(ICM)	¥84,800	¥59,800
SG-540DB(ICM)	¥138,000	¥96,800

内蔵HDD

	標準価格	現金特価
〈98NOTE用〉		
BLT-N520(緑電子)	¥138,000	¥78,000
CRC-IHE340(C・リサーチ)	¥128,000	¥56,800
TR-NE250Si(日本テクサ)	¥65,800	¥42,000
TR-NE340Si(日本テクサ)	¥89,800	¥58,000
LHD-NS260(ロジテック)	¥58,800	¥42,000
LHD-NS520(ロジテック)	¥124,800	¥75,800
EN-125NP(エレコム)	¥47,800	¥30,800
EN-240NP(エレコム)	¥67,800	¥42,000
〈98FELLOW用〉		
INTER270BN(ICM)	¥47,800	¥35,800
CRC-IDE240B(C・リサーチ)	¥84,000	¥28,000
CRC-IDE340B(C・リサーチ)	¥92,000	¥36,800
LHD-FE340KA(ロジテック)	¥67,800	¥38,800
LHD-FE540KB(ロジテック)	¥106,000	¥62,800
〈98MATE用〉		
CRC-IDE340A(C・リサーチ)	¥95,000	¥37,800
LHD-MA340PA(ロジテック)	¥69,800	¥42,000
LHD-MA540PB(ロジテック)	¥108,000	¥64,800
INTER270AN(ICM)	¥49,800	¥38,000
〈EPSON NOTE用〉		
PACK EV-500(ICM)	¥115,000	¥85,000
LHD-EN260(ロジテック)	¥59,800	¥42,000
EN-340EP(エレコム)	¥98,000	¥60,800
〈Dyna Book用〉		
EN-125DP(エレコム)	¥49,800	¥42,000
EN-200DP(エレコム)	¥79,800	¥52,000

FDD

	現金特価
LFD-331(ロジテック3モード)	¥21,800
AD-F35SG(αデータ)	¥12,800
CRC-FD3.5WS(C・リサーチ)	¥21,000
FDD-535M14(エレコム)	¥37,800
FDD-35NT14(NOTE用)	¥22,800
AD-F51SR(αデータ)	¥20,800
CRC-FD5SS(C・リサーチ)	¥20,800

コンピューターミュージック



ミュージ郎 88pro
定価¥148,000
特価¥119,000

ミュージ郎55 for Win
定価¥85,000 特価¥69,800

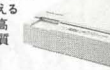
ミュージ郎50K for Win
定価¥99,800 特価¥79,800

ミュージ郎300 BOARD for Win
定価¥69,800 特価¥55,800

ミュージ郎 BASIC for Win
定価¥58,000 特価¥47,800

	標準価格	現金特価
SC-55mk2	¥69,000	¥55,000
SC-88	¥89,800	¥72,800
MA-12C(マイクロ・モニター)	¥14,000	¥11,500
MA-20	¥16,000	¥13,500
CS-30	¥17,000	¥14,500
PC-200II(MIDIキーボード・コントローラー)	¥38,000	¥30,500
SK-50(サウンドキャンバス)	¥85,000	¥69,800
CP-40(MIDIコンバータ)	¥31,000	¥25,000
S-KIT/PC	¥59,800	¥49,800
S-MPU/PC	¥29,800	¥23,800
SX-68MII(MIDI I/F)	¥19,800	¥16,800

イメージスキャナ



Windows、DOS環境で使える300dpiの高速&高画質スキャナ

300dpiカラーイメージスキャナ
EPSON GT-6500WIN/ART
定価¥148,000 特価¥112,000
月々¥5,300×24回 ボなし

	標準価格	現金特価
GT-8000(EPSON)	¥298,000	¥168,000
PC-IN500/4C(NEC)	¥298,000	¥222,000
HS-40CL-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-60F-H(オムロン)	¥46,800	¥35,000
HS-10RII(オムロン)	¥49,800	¥35,800
HS-7RII(オムロン)	¥39,800	¥29,000

超低金利クレジット！さらに1回払いは金利0%!!＝全商品完全保証付

さかさま広告のトピアです。インデックスがわりにお使い下さい。

全国通販 パソコンならなんでも揃う！ご予算に応じたセットをお組み致します。（消費税3%が加算されます）

安さ・信頼まるごとハウマッチ!!

98FELLOW



CPU i486™
DOS環境における表示も、一層すばやく。

Aセット 39%OFF

品名	価格
PC-9801BX2/U2	¥178,000
14′カラーCRT	¥74,800

合計¥252,800➡トピア特価¥155,000

月々¥4,200 ×24回 ボ¥19,000×4回

Bセット

品名	価格
PC-9801BS2/U2	¥238,000
14′カラーCRT	¥74,800
内蔵IDE 240MB	¥84,000

合計¥396,800➡トピア特価¥227,000

月々¥6,100 ×24回 ボ¥28,000×4回

Cセット

品名	価格
PC-9801BA2/U2	¥338,000
15′マイコンディスプレイ	¥59,800

合計¥397,800➡トピア特価¥289,000

月々¥5,600 ×36回 ボ¥24,000×6回

NEC PC-9801シリーズ

98MATE

Aセット

品名	価格
PC-9821As2/U2	¥328,000
15′マイコンディスプレイ	¥59,800

合計¥387,800➡トピア特価¥278,000

月々¥5,900 ×36回 ボ¥20,000×6回

Bセット 37%OFF

品名	価格
PC-9821Ap2/U2	¥448,000
17′マイコンディスプレイ	¥128,000
内蔵IDE 340MB	¥95,000

合計¥671,000➡トピア特価¥423,000

Cセット

品名	価格
PC-9821Bs/U7W	¥298,000
17′マイコンディスプレイ	¥128,000

合計¥426,000➡トピア特価¥285,000

月々¥5,400 ×36回 ボ¥24,000×6回

Dセット

品名	価格
PC-9821As2/U8W	¥458,000
RD-17Y(三菱)	¥170,000

合計¥628,000➡トピア特価¥419,000

月々¥6,700 ×48回 ボ¥25,000×8回

マルチメディアパソコン 98MULTi



●15インチマルチシンクディスプレイ●ハイレゾ表示●フルカラー表示●倍速CD-ROMドライブ●ステレオスピーカ●Windowsインストール済み

品名	価格
PC-9821Ce2/S2D	¥363,000
5′シングルFDD	¥29,800
FDD I/Fボード	¥17,000

合計¥409,800➡トピア特価¥299,000

月々¥5,700 ×36回 ボ¥25,000×6回

PC-9821Ce2/S2(25MHz HD170MB)
定価¥348,000➡トピア特価¥246,000

PC-9821Cs2/S2(33MHz HD170MB)
定価¥428,000➡トピア特価¥299,800

PC-9821Cs2/S3(33MHz HD340MB)
定価¥468,000➡トピア特価~~¥335,800~~

月々¥5,400 ×48回 ボ¥20,000×8回

今をときめくNOTE

PC-9801NX/C

Aセット 42%OFF

品名	価格
PC-9801NX/C	¥438,000
内蔵240MB HDD	¥58,800

合計¥496,800➡トピア特価¥289,000

月々¥6,200 ×36回 ボ¥20,000×6回

Bセット

品名	価格
PC-9801NX/C	¥438,000
内蔵340MB HDD	¥89,800
増設RAM 8MB	¥48,000

合計¥575,800➡トピア特価¥345,000

月々¥6,800 ×36回 ボ¥28,000×6回

PC-9801NL/R



一太郎Ver.5と Lotus1-2-3R2.4J 標準装備
インストール済み

●小型ボディながら使いやすいキーボード
●通常のノートパソコンと同じ8.9インチの見やすい大画面

PC-9801NL/R(120MB)
定価¥328,000 トピア特価~~¥229,800~~

PC-9821Ne



Windowsインストールモデル

●PC-9821Ne340/W
定価¥768,000➡トピア特価~~¥515,000~~

スタンダードモデル 36%OFF

品名	価格
PC-9821Ne	¥588,000
内蔵500MB HDD	¥124,800
増設RAM 12MB	¥69,000

合計¥781,800➡トピア特価¥499,800

PC-9801NS/A

Aセット

品名	価格
PC-9801NS/A	¥248,000
内蔵HDD 120MB	¥43,800

合計¥291,800➡トピア特価¥203,000

Bセット

品名	価格
PC-9801NS/A	¥248,000
内蔵HDD 240MB	¥58,800

合計¥306,800➡トピア特価¥213,000

98FELLOW/MATE 本体

品名	定価	トピア特価
PC-9801BX2/M2	¥192,000	¥133,000
PC-9821Be/U7W	¥268,000	¥185,000
PC-9821Bp/U8W	¥438,000	¥299,000
PC-9821Bf/U8W	¥600,000	¥425,000
PC-9821As2/M2	¥342,000	¥236,000
PC-9821As2/U7W	¥418,000	¥289,000
PC-9821Ap2/C9W	¥700,000	¥492,000

COMPAQ CONTURA AERO



CONTURA AERO 4/25
モデル170WF
定価¥258,000➡トピア特価¥208,000

CONTURA AERO 4/33C
モデル170WF
定価¥348,000➡トピア特価¥282,000
モデル250WF
定価¥388,000➡トピア特価¥313,000



FM TOWNS マーティー MARTY モデル2



大特価 ¥48,000

TVにつなぐ情報ブレーン



FM TOWNS II Fresh

定価¥368,000
トピア特価~~¥268,000~~

モデル MX/MA/MF/MEシリーズ各種、価格はお問い合わせ下さい

周辺機器

品名	標準価格	現金特価
SHD-FMX240(HDD)	¥79,800	¥56,800
LHD-FM240K(HDD)	¥79,800	¥47,000
EHF-240EX(HDD)	¥89,800	¥52,000
EHF-500EX(HDD)	¥198,000	¥99,800
EMO-1280T(MO)	¥228,000	¥108,000
LMO-FMX330(MO)	¥168,000	¥102,000
FJSIM32-8MT(RAM)	¥42,000	¥34,800

IBM PS/V Vision



2408-WMB(8MB/HD170)
定価¥368,000➡トピア特価¥232,000

2408-WMC(8MB/HD340)
定価¥438,000➡トピア特価¥282,000

ThinkPad 550BJ Office
(6MB/170MB/Win3.1/Office)

2437-YLS(ロータス)/YMS(MS)
定価¥588,000➡トピア特価¥345,000

Macintosh

Power Macintosh6100/60AV(16MB/HD250)
定価¥448,000➡トピア特価~~¥327,000~~

Power Macintosh7100/66AV(16MB/HD250)
定価¥528,000➡トピア特価~~¥385,000~~

Power Macintosh8100/80(16MB/HD500)
定価¥768,000➡トピア特価~~¥528,000~~

Power Macintosh8100/80AV(16MB/HD500)
定価¥788,000➡トピア特価~~¥542,000~~

おうちでFAX パーソナルファクシミリ

NEC Speax10
定価¥64,700 特価¥42,000

Speax20
定価¥97,000 特価¥65,000

東芝 PFX-34E
定価¥98,000 特価¥61,800

PFX-41
定価¥148,000 特価¥93,000

さあ 始めよう！マルチメディア

品名	定価	特価
〈メルコ〉MKIT-W	¥79,800	¥63,800
MKIT-S	¥54,800	¥43,800
〈I・Oデータ〉GA-1024Video	¥118,000	¥96,800
GV-98XTV	¥84,000	¥69,800

プリンター

品名	標準価格	現金特価
BJ-220JC(CANON)	¥98,000	¥54,800
BJ-220JS(CANON)	¥128,000	¥73,800
BJ-15VPRO(CANON)	¥72,800	¥43,800
BJ-10V lite	¥69,800	¥33,000
BJC-600J	¥120,000	¥88,000
PC-PR101/TN103A	¥79,800	¥57,000
PC-PR201/47	¥85,000	¥48,000
PC-PR201/63	¥125,000	¥85,000
PC-PR201/63A	¥158,000	¥85,000
MJ-500	¥74,800	¥28,000
MJ-500V2	¥69,800	¥45,000
MJ-1000V2	¥99,800	¥63,800
VP-1100	¥79,800	¥45,000
AP-700	¥79,800	¥36,800
AP-1000V2	¥69,800	¥45,800
HP DESKJET 505J+	¥78,000	¥53,000
JT-100CL(スター)	¥59,800	¥37,800
JT-144CL(スター)	¥79,800	¥54,800

モデム

品名	標準価格	現金特価
COMSTARZ CLUB24/5(NEC)	¥39,800	¥22,800
PV-AF144V5(アイワ)	¥64,800	¥32,800
PV-AF144V5WW(アイワ)		¥34,800
PV-AF24V5(アイワ)	¥29,800	¥21,800
MD24XT10V(オムロン)	¥29,800	¥22,000
MD144XT10V(オムロン)	¥52,800	¥32,000
MC14400FX(マイクロコア)	¥46,800	¥30,800
〈ポケット〉		
PV-PF24(アイワ)	¥26,800	¥18,800
PV-P24(アイワ)	¥22,000	¥16,000
PV-PF144(アイワ)	¥44,800	¥30,800
MD24FL10V(オムロン)	¥21,800	¥16,800
MD24XL10V(オムロン)	¥26,800	¥19,800
MD96FL10V(オムロン)	¥42,800	¥31,500
MD96XL10V(オムロン)	¥46,800	¥34,500
MC-24PA5(マイクロコア)	¥19,800	¥14,000
MC-24FA-P(マイクロコア)	¥24,800	¥16,800

メモリーボード

品名	現金特価
〈98note用〉	
ENX-4000T(メルコ)	¥21,000
NX34-8M(I・Oデータ)	¥39,800
ENE-8000T(メルコ)	¥39,000
NE34A-12M(I・Oデータ)	¥56,800
NL34-4M(I・Oデータ)	¥22,800
〈98FELLOW・MATE用〉	
EFB-4M(メルコ)	¥18,000
NE-SIM32-H8M(I・Oデータ)	¥33,800
AP34-8M(I・Oデータ)	¥41,500
NE-SIM36-H16M(I・Oデータ)	¥76,000
EMF-8M(メルコ)	¥39,800
〈98MULTi用〉	
ESE-4M(メルコ)	¥24,800
Me34-8M(I・Oデータ)	¥41,000
〈EPSON用〉	
XRE-4000S(メルコ)	¥24,000
EP-SIM32-8M(I・Oデータ)	¥35,800
EP-RB01-8M(I・Oデータ)	¥47,800
〈Dyna Book用〉	
PIO-31SS-G4MN(I・Oデータ)	¥22,800

アクセラレータ ＆ コプロ

品名	現金特価
〈グラフィックアクセラレータ〉	
GA-1024AL	¥25,800
GA-1024 NOTE-L	¥42,800
GA-1280AL	¥34,800
WAB-1000	¥16,000
WSR-E	¥23,800
Power Window 801G(カノープス)	¥24,800
Power Window 928G(カノープス)	¥38,800
〈286マシン用〉	
HRX-C12T(3倍速)	¥27,800
HRX-12W(2倍速)	¥15,800
PK-X486S50(50MHz)	¥29,000
〈386マシン用〉	
VIPER(SX用)	¥34,000
VIPER-r(98US・386LS用)	¥36,000
PK-Cx486SR2(SX用40MHz)	¥24,800
PK-Cx486DR2(DX用40MHz)	¥16,500
i80387SL(コプロ)	¥12,000
〈486マシン用〉	
HFA-16Q(FA用4倍速)	¥78,000
HBX-20T(BX用3倍速)	¥78,000

セットの組み合わせ自由 ── サポート体制万全

今月の超お買得商品
NEC PC-PR101/TN103 台数限定
なんと 特価¥25,000

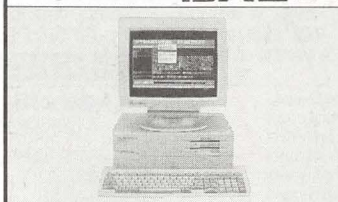
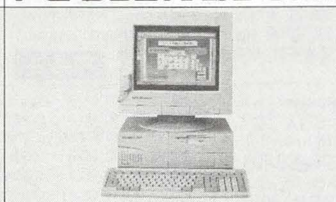
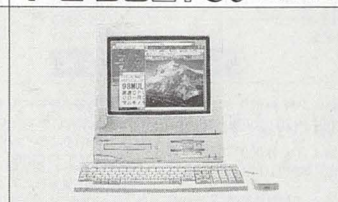
ひっくり返すともっともっと安さが見えてくる！

パソコンソフト 在庫No.1宣言!!

ソフト&ハード 全国通販

横浜サードウェーブ

超特価限定品

PC-9801BX2 U2	PC-9821 As2 U7W	PC-9821 Ce 2/S2	LD・ROM2
			
~~¥178,000~~ ➡ TEL	~~¥418,000~~ ➡ TEL	~~¥348,000~~ ➡ TEL	~~¥128,800~~ ➡ TEL

中古パソコン超高価にて下取・買取中!! 詳しくはTELにて!!

ハード在庫例

機種名	販売価格	下取価格
PC-9801FA	¥120,000	¥110,000
PC-9801BX	¥100,000	¥ 90,000
PC-9801DA	¥100,000	¥ 90,000
PC-9801FS	¥ 90,000	¥ 80,000
PC-9801DS	¥ 80,000	¥ 70,000
PC-9801FX	¥ 80,000	¥ 70,000
PC-9801DX	¥ 70,000	¥ 60,000
PC-9801RS	¥ 60,000	¥ 50,000
PC-9801RX	¥ 50,000	¥ 40,000
FS-A1GT	¥ 48,000	¥ 38,000
FS-A1ST	¥ 38,000	¥ 28,000
FS-A1WSX	¥ 28,000	¥ 18,000
FU-A1WX	¥ 26,000	¥ 16,000
FS-A1F	¥ 18,000	¥ 10,000
FS-PC1	¥ 25,000	¥ 15,000
HB-F1XV	¥ 25,000	¥ 15,000
HB-F1XDJ	¥ 20,000	¥ 12,000
CPS-14F1	¥ 25,000	¥ 15,000
FMマーティー	¥ 40,000	¥ 30,000
NEO・GEO	¥ 27,000	¥ 25,000
DUO-R	¥ 20,000	¥ 15,000
DUO	¥ 20,000	¥ 15,000
スーパーファミコン	¥ 12,500	¥ 11,000
その他	激安販売TEL	高額下取TEL

人気ソフト在庫例

PC98

シャルム
戦手必勝
美少女大図鑑
101回目のアプローチショット
エンシエントドラゴン
Bacta
フォボス
アルミスト
麻彩子雀
復活祭
サイバーブロックメタルオレンジ
キャラット
NIGHT SEEP
魔女っ子 クミ
魔法少女 りな
レビュー
PRESENT
PRESENT 2
STRUSH
プレリア
Sweet Emotion
ミラージュ
マーシャルエイジ
花よりダンゴ
麻雀幻想曲
ROSE
KISS
イルミナ
フェリス
ナイキ
コズミック サイコ
レイガン
フォクシー2
RUN RUN 狂走曲
ELLE
ドラゴンナイト3
DE・JA
ランス 2
ランス 3
蘭丸
ギゼ
華麗なる人生
世界で一番君が好き
私をゴルフに連れてって
狂った果実
キサナ
うろつき童子
ストロベリー大戦略
リップスティックアドベンチャー2
CAN CAN バニー
電脳学園
スーパーバトルスキンパニック
プリンセスメーカー
ピュア 2
デザート
グラムキャッツ
スロープ
ウエディングラプソディー
フォール
マッド パラドックス
DPS
DPS SG
イントリューダー
少女探偵RINNちゃん
フォール
エクスタリアン
プランマーカー
星の砂物語2
帰り道は危険がいっぱい
ビースト2
ジョーカー2
サナトス
バーディーワールド
アルテミス
はっちゃけ あやよさん3
コブラ ミッション
ごめんねエンジェル
ホットプリント2
まあじゃん王国
ビーナスキャンペーン
ギディ
レッスルエンジェルス
ポッキー2
ライム
パセリ
天仙娘々
同級生
卒業
私立探偵マックス
ピュアマイドール
雀ボーグすずめ
ドラキュラ
イクイクパッ君
ウエディングベルは高らかに

Towns

アリスの館CD
ランス
ランス2
闘神都市
DE・JA2
天神乱魔
ELLE
星の砂物語2
妖獣クラブカスタム
PONYON
テクポリゲームコレクション
キャンキャンコレクション
スーパーリアル麻雀
麻雀幻想曲
花よりダンゴ
オルゴール
メリーゴーランド
人形使い

MSX

FM-PAC
プリンセスメーカー
スナッチャー
SDスナッチャー
コナミシューティング

ショップご案内

鶴見店 ☎045-505-2880

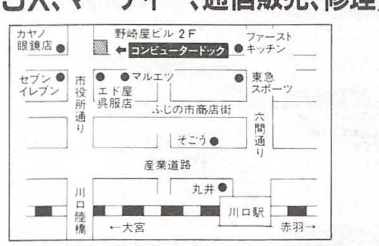
(ゲーム機各種、中古在庫多数 周辺、他)



〒230横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
営業時間/平日PM1:00～PM8:00・水曜定休
土・日AM11:00～PM7:00

川口店(コンピュータードック) ☎048-258-8481

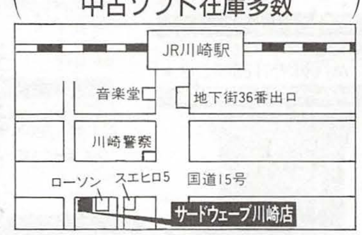
(MSX、マーティー、通信販売、修理)



〒332川口市幸町2-15-4野崎屋ビル2F
営業時間/AM11:00～PM7:00・火曜日定休

川崎店 ☎044-245-2417

(NEO・GEO、スーパーファミコン 中古ソフト在庫多数)



〒210 川崎市川崎区貝塚1-4-11
営業時間/平 日PM3:00～PM8:00 水曜定休
土・日PM1:00～PM8:00

申込書

名前	保護者 氏名
住所 〒	TEL. ( )
内容 (売りたい/買いたい)	

ご注意

①価格、在庫は変動しますのでお電話にてご確認ください。
②商品名、およびお客様の住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてお送りください。
③未成年者の方からの買取は保護者の承諾が必要です。

買取

高価買取

新品への下取り交換の場合

特に**高額にて**下取り致します。!

買取専用フリーダイヤル通話料無料

いいきゅーはち いいしな

0120-198147

買取価格は常に変動しています。フリーダイヤルで価格をご確認の上品物をお送り下さい。FAXでのお見積りは24時間受付ております。

コンピュータ(本体)

特に高額にて下取り致します。新品への下取り交換の場合

買取価格	買取&販売機種	販売価格
	PC-9821AP	¥229,000
	PC-9821AS	¥169,000
	PC-9821AE	¥139,000
	PC-9801BA	¥129,000
	PC-9801BX	¥95,000
	PC-9821S1	¥139,000
	PC-9801FA2/U2	¥109,000
	PC-9801FS2/U2	¥79,000
	PC-9801FX2/U2	¥69,000
	PC-9801DA2/U2	¥85,000
	PC-9801DS2/U2	¥65,000
	PC-9801DX2/U2	¥59,000
	PC-9801RA21	¥80,000
	PC-9801RA2	¥75,000
	PC-9801RS21	¥62,000
	PC-9801RX21	¥49,000
	PC-9801RX2	¥45,000
	PC-9801VX21	¥35,000
	PC-9801VX2	¥29,000
	PC-9801VM21	¥25,000
	PC-9801EX2	¥45,000
	PC-9801ES2	¥62,000
	PC-9801UX21	¥35,000
	PC-9801UV11	¥29,000
	PC-98DO+	¥45,000
	PC-9801NA/C	¥219,000
	PC-9801NA	¥129,000
	PC-9801NC	¥165,000
	PC-9801NS/T	¥99,000
	PC-9801NS/E	¥89,000

買取価格	買取&販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-9801NV	¥55,000
	PC-9801NS	¥65,000
	PC-9801N	¥45,000
	PC-286VF-STD	¥29,000
	PC-386GE2/5	¥65,000
	PC-386GS2/5	¥80,000
	PC-486GR2/5	¥115,000
	PC-486GF2/5	¥85,000
	PC-386NW2	¥69,000
	PC-386NAR2	¥98,000
	FM TOWNS 20F Set	¥65,000
	FM TOWNS II CX20 Set	¥105,000
	FM TOWNS II UX20	¥75,000
	X68000 Set	¥60,000
	X68000PRO Set	¥80,000
	X68000EXPERT Set	¥90,000
	X68000XVI Set	¥139,000
	MSX2+/Turbo R	¥29,000



ディスプレイ

買取価格	買取&販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-KD853N	¥30,000
	PC-KD854N	¥29,000
	PC-KD882	¥39,000
	PC-KD862	¥25,000
	PC-KD1522	¥40,000
	PC-TV353	¥40,000
	PC-TV453N	¥50,000
	XC-1498C2	¥29,000
	CU-14FD	¥25,000
	CR-5500	¥43,000
	CMT-A14H2	¥25,000

プリンター

買取価格	買取&販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-PR201J	¥29,000
	PC-PR201GS	¥35,000
	PC-PR101T103	¥35,000
	PC-PR101T67	¥29,000
	PC-PR101TL3	¥22,000
	PC-PR150VH	¥29,000
	AP-900	¥19,000
	AP-700	¥25,000
	BJ-10V	¥19,000
	BJ-15V	¥29,000
	周辺機器・ワープロ・FAX	¥大特価
	ソフト	¥大特価
	その他機種	¥大特価

激安販売

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

新品特価 &特選中古

- PC-9821Ne(HDD340M、メモリ12M付)··¥360,000
- PC-9801DA/U2(386DX、20メガ、音源内蔵)··¥89,000
- PC-9801RA2(386DX、16メガ)··········¥75,000
- CZ-653C-BK(PRO2、メモリ2MB)······¥59,000
- Macintosh IIsi Set(5M、100M、13"モニター、キーボード)··¥79,000
- CZ-613D-TN(シャープ3モード、0.31mm、チルト台付)··¥65,000
- CU-14PD【新品】(シャープ、0.28mm、チルト台付)··¥36,000
- PD-14M(サンスイ、ハイレゾモニター、チルト台付)··¥39,000
- PC-KD882(15インチ、0.31mm、チルト台付)··¥39,000
- HP-DeskJet 300J【新品】(インクジェット)··¥25,000
- AP-700【新品】(ハイパーサーマルプリンター)··¥39,000
- CR-3415CL(136桁、カラードットプリンター、フォント内蔵)··¥29,000
- BJ-10V Custom(キヤノン、インクジェット、オートシートフィーダ付)··¥29,000
- StyleWriter(Mac用インクジェットプリンター)··¥19,000
- FS-PA1(MSX用、熱転写カラー)············¥15,000
- CRC-IHE80【新品】(コンピュータリサーチ、ノート用80MB HDD)·¥29,000
- WD-A850(新同品、シャープペン書院)·····¥120,000
- FMT-TU101(富士通TVチューナー)·········¥19,000
- HBD-20W(MSX用、2DDドライブ)·········¥10,000
- CPUアクセラレータ·····················¥9,800より

中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しょう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

- 買って安心、中古品も保証付。
- 全国通販、代金引替払もOK!!
- 価格は 3月31日 現在のものです。
- 中古も、各社新品も激安販売中!!
- 便利な下取り販売も行なっています。

株式会社コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

●申込方法:現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

営業時間 AM 11:00 〜 PM 8:00

定休日 木曜日



Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間 AM11:00〜PM7:00 (通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休)

秋葉原と勝負っ! 来店なら……

ご注文・お問合わせ
03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298





ご来店学生割引実施中!(身分証明書を提示して下さい。)　人気のTAXANシリーズキャンペーン中!(もれなく景品進呈50名様)　毎週木曜・土曜はシルバー割引(60才以上)・レディースデー特典がいっぱい。

PC-9821Bs/U7W / PC-9821Bp/U7W / PC-9821Be/U7W



三菱 RD-15Dセット	マルチスキャン17″セット
¥255,800	¥284,800
¥318,000	¥348,000
¥238,000	¥259,800

PC-9821As2/U8W / PC-9821Ap2/U8W / PC-9821Ap2/C9W



トリニトロン17″セット	マルチスキャン17″セット
¥406,800	¥389,800
¥488,000	¥469,800
¥569,000	¥549,800

PC-9821As2/U2 / PC-9821As2/M2



トリニトロン17″セット	マルチスキャン17″セット
¥309,800	¥292,800
¥333,800	¥315,800

PC-9821Ap2/U2 / PC-9821Ap2/M2



トリニトロン17″セット	マルチスキャン17″セット
¥392,800	¥374,800
¥415,800	¥398,000

PC-9801BX2/U2 / PC-9801BX2/M2



14″ハイレゾ(0.28mm) CRT
IDE240MB HDD セット

セット特価 ¥178,000
セット特価 ¥193,800

PC-9801BA2/U2・BS2/U2 / PC-9801BA2/M2・BS2/M2

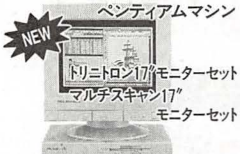


IDEK MF-8615セット

¥278,000	¥214,000
¥288,000	¥226,000

PC-9821BF/U8W

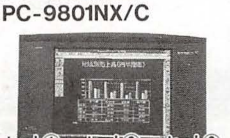
ペンティアムマシン



トリニトロン17″モニターセット
マルチスキャン17″モニターセット

セット特価 ¥504,000
セット特価 ¥485,800

PC-9821Ne / PC-9801NX/C



セット① 240MB HDD	セット② 340MB HDD	セット③ 500MB HDD
¥385,800	¥395,800	¥419,800
¥284,800	¥295,800	¥319,800

PC-9801NS/A



240MB HDD+8MB RAM　特価 ¥238,800
340MB HDD+8MB RAM　特価 ¥249,800

PC-9821Cs2/S2 / PC-9821Cs2/S3



特価 ¥288,800
特価 ¥318,000

EPSON PC-486SR / PC-486SE

14″ハイレゾCRTセット



特価 ¥159,800
特価 ¥132,800

EPSON PC-486NAS2 / PC-486NASX2



250MB HDDセット

セット特価 ¥175,800
セット特価 ¥255,800

CPU

メーカー	品名	価格
NEC	PC-9821Be/U7W	¥178,000
	PC-9821Bs/U7W	¥198,000
	PC-9821Bp/U7W	¥274,800
	PC-9821Bp/U8W	¥285,800
	PC-9821As2/U8W	¥314,800
	PC-9821Ap2/U8W	¥398,000
	PC-9821Ap2/C9W	¥478,000
	PC-9821Ap2/C9T	¥548,000
	PC-9821BF/U8W	¥408,000
	PC-9821Ne	¥355,800
	PC-9821Ne/120W	¥429,800
	PC-9821Ne/340W	¥498,000
	PC-9821Ce2/S1	¥205,800
	PC-9821Ce2/S2	¥243,800
EPSON	PC-486HX2	¥198,000
	PC-486HX3	¥209,800
	PC-486HG2	¥169,800
	PC-486HG5	¥175,800
	PC-486PT1	¥209,800
	PC-486NAS2	¥139,800
	PC-486NASC2	¥305,800
	PC-486NASX2	¥218,000

CRT

メーカー	品名	価格
NEC	PC-KM172	¥128,000
	PC-KM153	¥65,800
IDEK	MF-8517	¥83,800
	MF-8617	¥93,800
	MF-8615A	¥52,500
αデータ	ACM-317	¥109,800
SHARP	CU-14PD	¥33,800
三菱	RD-15D	¥53,800
	RD-17Y	¥95,800
NANAO	F-557	¥134,000
	T-567	¥185,800
ICM	LS-2617FN	¥85,800
TAXAN	MV-171	¥108,000
	MV-142	¥59,800
キャラベル	AV-17CRT(ケーブル付)	¥89,800

プリンター

メーカー	品名	価格
NEC	PC-PR201/63	¥64,800
	PC-PR201/63A	¥77,800
	PC-PR201/47	¥44,800
	PC-PR1000E/4	¥65,800
	PC-PR101/T165A	¥64,800
	PC-PR101/TN103A	¥47,800
EPSON	MJ-1000V2	¥59,800
	MJ-500V2	¥44,800
	AP-1000V2	¥39,800
	VP-1100	¥49,800
	VP-2061	¥66,800
	LP-1500S	¥89,800
	LP-8000S	¥188,000
キヤノン	BJ-15VPRO	¥41,800
	BJC-600J	¥81,800
	BJ-220JS	¥69,800
	BJ-220JC	¥53,800
	BJ-10V(Lite)	¥32,800
	LBP-A404GII	¥97,800
	LBP-B406GII	¥184,000
YHP	DJ-505Jプラス	¥47,500

※価格・在庫は常に変動します。お問い合わせ下さい。

内蔵HDD(EPSON AE・AR用)

メーカー	品名	価格
日本テクサ	NA-CP170	¥36,800
	NA-CP200Si	¥42,800
	NA-CP250Si	¥49,800
	NA-CP340Si	¥62,500
キャラベル	AV-125UG	¥29,800
	AV-340UG	¥59,800
	Pack-EV120	¥32,800
	Pack-EV250	¥39,800
	Pack-EV340	¥54,800
	Pack-EV500	¥74,800

RAMボード

品名	価格
EMJ-4000S	¥25,000
EMJ-8000S	¥38,800
EMF-8M	¥36,800
EMF-16M	¥74,800
EMF-4M	¥18,500
EAC-8M	¥38,800
ENE-8000T	¥35,000
ENE-12MT	¥50,800
ENX-8000T	¥35,000
ENX-12MT	¥50,800

FDD/スキャナ

品名	価格
TF-301A	¥19,800
TF-302A	¥27,800
TF-501A	¥23,800
TF-502A	¥31,800
TF-301	¥14,800
TF-302	¥24,800
TF-501	¥20,800
TF-502	¥28,800
GT-6500 WIN	¥105,800
GT-8500	¥158,000

外付HDD

メーカー	品名	価格
日本テクサ	ST-1000PA	¥155,800
	ST-540PA	¥84,800
	ST-340PA	¥62,800
	ST-260PA	¥52,800
	ES-540A	¥83,800
	ES-360	¥57,800
	ES-340	¥55,800
	ES-260	¥48,000
ICM	SG-270DB	¥53,800
	SG-340DB	¥64,800
	SG-540DB	¥89,800
緑電子	NOVA-V2-2004F	¥45,800
	NOVAII-V2-340	¥59,800
TAXAN	TS-240EX	¥46,800
	TS-320EX	¥55,800
	TS-540EX	¥79,800
ロジテック	SHD-B340	¥59,800

内蔵HDD(NA、NA/C、NS/T用)

メーカー	品名	価格
日本テクサ	TR-NE340Si	¥53,800
	TR-NE250Si	¥42,800
メルコ	DNN250	¥37,800
	DNN340	¥47,800
	DNN500	¥67,800
TEAC	PH-250A	¥39,000
TAXAN	TS-340NX	¥56,800
	TS-450NX	¥65,800
ICM	Pack-NV250	¥39,800
	Pack-NV340	¥54,800
	Pack-NV500	¥74,800
キャラベル	AV-250NR	¥39,800
	AV-340NR	¥49,800
	AV-500NRmkII	¥64,800
緑電子	びるとN340	¥53,800
	びるとN260	¥42,600

IDE・FELLOW・MATE用

メーカー	品名	価格
ICM	INTER-270AN	¥33,800
	INTER-340AN	¥43,800
	INTER-540AN	¥62,800
	INTER-270BN	¥32,800
	INTER-340BN	¥42,800
	INTER-540BN	¥61,800
TEXAN	TRUST-260A	¥32,800
	TRUST-260B	¥31,800
	TRUST-420A	¥42,800
	TRUST-520A	¥54,800
	TRUST-420B	¥41,800
	TRUST-520B	¥53,800
メルコ	DNA-340	¥36,800
	DNA-540	¥54,800
メルコ	DNB-340	¥35,800
	DNA-540	¥53,800
TAXAN	TS-240FE	¥29,800
	TS-340FEII	¥38,800
	TS-520FE	¥62,800
	TS-240MAII	¥30,800
	TS-340MAII	¥39,800
	TS-540MAII	¥63,800
CRC	IDE-260B	¥31,800
	IDE-420B	¥42,800
	IDE-260A	¥32,800
	IDE-420A	¥43,800

CD-ROM・MO

メーカー	品名	価格
ICM	MO-4120(キット付)	¥108,000
	CD-450N	¥69,800
	CD-300L	¥39,800
	CDI-FB	¥23,800
キャラベル	CD-210P	¥33,800
	PS-1280MO(キット付)	¥95,800
エレコム	ECD-250	¥46,800
	EMO-1280(キット付)	¥108,000
ランドコンピュータ	LFBC-210	¥27,800
緑電子	CXA-301	¥35,800
TAXAN	TS-CD200	¥36,800

FAXモデム

メーカー	品名	価格
AIWA	PV-AF24V5	¥20,800
	PV-AF144V5	¥43,800
	PV-CNF24S	¥27,800
オムロン	MD96XL10V	¥32,800
	MD144XT10V	¥35,800
マイクロコア	MC24FA5P	¥16,800
	MC14400FX	¥27,800
緑電子	SP-14F98	¥35,800

ワープロ

メーカー	品名	価格
NEC	PWP-5UC	¥178,000
	PWP-5UH	¥135,800
	PWP-5UV	¥118,000
	PWP-5UJ	¥98,800
富士通	OASYS-30LX651	¥99,800
	OASYS-30LX601	¥98,000
SHARP	WD-A950	¥162,800
	WD-A850	¥147,800
キヤノン	J-5	¥119,800
	J-10	¥155,800
東芝	JW-98W	¥178,000
	JW-05HG	¥139,800

アクセラレータボード

メーカー	品名	価格
I/ODATA	GA-1024AL	¥24,800
	GA-1280AL	¥32,800
	GA-1024NL	¥39,800
メルコ	WSP-L	¥51,800
	WSR-E	¥22,800
	WAB-1000	¥15,800
	WAB-2000	¥22,800
カノープス	PowerWindow801G	¥22,800
	PowerWindow928IILB	¥55,800
	PowerWindow928II	¥53,800
	PowerWindow928GLB	¥38,800
	PowerWindow928G	¥34,800

ソフト

メーカー	品名	価格
ジャストシステム	一太郎Ver.5	¥39,800
	一太郎forWINDOWS	¥35,800
ジャストシステム	花子Ver.3	¥35,800
ロータス	オーガナイザー	¥10,800

—MOD加盟店マイクロソフト・スプリングキャンペーン中—

メーカー	品名	価格
マイクロソフト	Excel5.0バージョンアップグレード	¥15,000
	Excel5.0優待販売	¥15,000
	Excel5.0乗換アップグレード	¥20,000
	Office1.5バージョンアップグレード	¥15,000
	Office1.5乗換アップグレード	¥40,000
	Word5.0乗換アップグレード	¥20,000
	Access1.1優待販売	¥15,000
	WIN Works3.0優待販売	¥12,000

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

- 即決5分、即お持ち帰り
- 1回〜60回 激安低金利
- 全国どこでも通販クレジット
- スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

- 表示価格に消費税は含まれておりません。
- 広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
- 広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
- 現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
- 送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問合せ下さい。
- ゲーム&ビジネスソフト多数あり。お電話下さい。

メーカー・販売店様、卸しも致します! 即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

お振込先　三和銀行 千住支店 (普) 3585676 ポイント

ノイエ noie 激安宣言! 通販SPECIAL

4月18日現在

ノイエ特選フル・ラインナップ!

全商品完全保証付き● 3〜60回の分割OK

パソコン本体

NEC PC9801 BX2/U2
340MB内蔵HDD(IDE)
14インチノーマルCRT (SHARP)
定価¥371,800
¥189,000
15インチマルチシンクCRT (IDEK)
定価¥356,800
¥210,000
セット特価
本体特価¥123,500

EPSON PC-486HX2
250MB内蔵HDD
14インチノーマルCRT (SHARP)
定価¥551,800
¥279,000
15インチマルチシンクCRT (IDEK)
定価¥536,800
¥300,000
セット特価
本体特価¥208,000

NEC PC9801 NL/R120A
(一太郎,Lotus1-2-3標準添付)
定価¥328,000
特価¥228,000

EPSON PC-486N ASC2
(カラーNOTE)
定価¥448,000
特価 ¥304,800

NEC PC9821 Ce2-S2D
(98MULTI)
定価¥363,000
特価¥253,800

NEC PC9821 CS2-S3
(98MULTI)
定価¥468,000
特価¥327,800

富士通 FM TOWNSII Fresh(CRT付属)
定価¥368,000
特価¥267,800

東芝Dynabook EZ486P
定価¥298,000
特価¥178,000

富士通マルチメディアDOS/Vセット FMV-433Dモデル340C
(8MB/HD340/CD-ROM)
DOS6.2/V, WINDOWS V3.1インストール済
15インチマルチシンクCRT
定価¥524,000
特価¥352,000

富士通マルチメディアDOS/Vセット FMV-466Dモデル340C
(8MB/HD340/CD-ROM)
DOS6.2/V, WINDOWS V3.1インストール済
15インチマルチシンクCRT
定価¥564,000
特価¥382,000

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC9801 BA2/U2	¥338,000	¥231,000
NEC	PC9801 BS2/U2	¥238,000	¥165,000
NEC	PC9821 AS2/U2	¥328,000	¥222,800
NEC	PC9821 AP2/U2	¥448,000	¥304,000
NEC	PC9821 Be/U7W	¥268,000	¥179,000
NEC	PC9821 Bs/U7W	¥298,000	¥202,000

メーカー	品名	定価	特価
NEC	PC9821 BP/U7W	¥398,000	¥269,000
NEC	PC9821 BP/U8W	¥438,000	¥298,000
NEC	PC9821 AS2/U7W	¥418,000	¥286,000
NEC	PC9821 AS2/U8W	¥458,000	¥314,000
NEC	PC9821 AP2/U8W	¥580,000	¥402,000
NEC	PC9801 NX/C	¥438,000	¥256,000

メーカー	品名	定価	特価
エプソン	PC486 SR2	¥218,000	¥149,800
エプソン	PC486 HG2	¥338,000	¥174,000
エプソン	PC486 SE2	¥158,000	¥103,000
エプソン	PC486N AS1D	¥288,000	¥223,000
エプソン	PC486N ASX2	¥328,000	¥230,000
東芝	Dynabook EZ486	¥248,000	¥145,500

メーカー	品名	定価	特価
富士通	FMタウンズ IIMA340	¥418,000	¥309,800
富士通	FMタウンズ IIMX340	¥518,000	¥380,000
富士通	FMタウンズ IIMF170	¥288,000	¥213,000
Apple	Mac color classicII(160)	¥218,000	¥118,000
Apple	Mac LC575(160/8)	¥358,000	¥237,000
Apple	Mac LC575(320/8)	¥398,000	¥264,000

全国通販CALL 03-3866-9820

営業時間 AM10:00〜PM6:00
(土、日、祝日定休)

ゴールデンウィーク特価

NEC 9801 NS/A
250MB内蔵HDD
定価¥322,800
限定10セット
特価¥210,000

EPSON PC-486SE2
15インチマルチシンクCRT
250MB内蔵HDD
4MB 増設メモリ
定価¥323,600
限定10セット
特価¥227,000

98用外付 340MB ハードディスク
(SCSI I/Fボード付)
定価¥99,800
限定10台
特価¥58,000

1 お問合わせ

TEL 03-3866-9820
FAX 03-5820-3584

- 郵便やFAXにてお見積りいたします。
- 誌面上、掲載できない商品も超特価にて販売いたしております。お気軽にお問合わせください。

2 ご注文

お電話一本で簡単!

- お客様の「お名前」「ご住所」「TEL」「ご注文の商品」「お支払い方法」をお伺いします。
- 納期,振込総額と受付番号をメモしてください。
- 送料1個 ¥1,000〜(地域により若干異なります)

3 お支払い方法

A 銀行振込み
<振込先>
住友銀行浅草橋支店
(普)178929
株式会社ノイエ
・振込手数料はお客様ご負担となります。

B 分割払い (クレジット)
・お電話にて簡単にお申込みできます。
・未成年者は保護者の方と一緒にお電話下さい。

C 現金書留払
・下記の住所へお送り下さい。

D 着払い
・商品到着時に代金をお支払いください。

超低金利　3〜60回の分割OK

4 商品のお届け

入金確認の上、発送致します。

ハードディスク

98NOTE内蔵 250MB HDD
特価¥38,000

ICM INTER-270BN/W
98FELLOW内蔵270MB
(WINDOWS V3.1インストール済)
特価¥38,800

メーカー	品名	特価
■NOTE内蔵HDD■		
ICM	Pack NV,EV120	¥31,000
ICM	Pack NV,EV250	¥39,800
ICM	Pack NV,EV340	¥57,300
ICM	Pack NV,EV500	¥77,300
緑電子	BLT-N260	¥39,500
緑電子	BLT-N340	¥58,900
キャラベル	AV-250UG Mark II	¥45,300

メーカー	品名	特価
	ICM INTER-270AN/W	¥40,000
	ICM INTER-340BN/W	¥49,600
	98用外付HDD240MB	¥43,800
	98用外付HDD500MB	¥81,000
	98FELLOW内蔵270MB	¥33,700
	98MATE内蔵270MB	¥35,700
	98FELLOW内蔵340MB	¥43,000
	98MATE内蔵340MB	¥46,000

モニター

IDEXON MF-8615
定価¥59,800
特価¥51,900

メーカー	品名	特価
IDEXON	MF-8617	¥92,000
IDEXON	MF-8517	¥82,000
MAG	MX-17S	¥95,700
ICM	LS-2617FN	¥85,700
αデータ	ACM-217	¥79,000
NEC	PC-KD1521	¥49,800
ABM	ACM-1404NV	¥36,000
DOS/V,Mac対応15インチマルチスキャンCRT		¥46,000

ソフトウエア

MS-WINDOWS 3.1 (マイクロソフト)
特価¥12,000

一太郎Ver5 for Windows
特価¥36,000

ソフトウエア

品名	特価	品名	特価
MS-DOS Ver5.0A	¥6,860	まいと〜く for WIN	¥17,300
EXCEL Ver5.0	¥37,700	花子Ver3	¥42,800
Lotus1-2-3R2.4J	¥39,000	三四郎	¥24,800
Lotus1-2-3R4J/WIN	¥38,000	一太郎Ver5	¥39,800
IMPROVキャンペーン版	¥14,000	Lotus Office R2	¥63,800
ACCESS for WIN Ver1.1	¥38,700	MS-Office/WIN Ver1.5	¥49,800

その他

メーカー	品名	特価
αデータ	3.5" 1ドライブFDD	¥12,800
αデータ	3.5" 2ドライブFDD	¥20,800
αデータ	3.5" 1ドライブFDD3モード対応	¥15,300
αデータ	3.5" 2ドライブFDD3モード対応	¥23,800
αデータ	5" 1ドライブFDD	¥20,600
αデータ	5" 2ドライブFDD	¥29,400
メルコ	WSR-E	¥22,800
メルコ	MKIT-W マルチメディアキット	¥61,200
メルコ	MKIT-S マルチメディアキット	¥42,000
メルコ	MKIT-N マルチメディアキット	¥65,000
I/Oデータ	Sound Blaster16	¥19,000
ノーブランド	各種プリンターケーブル	¥3,500〜
エレコム	PC-H98-UOI互換マウス	¥4,500
エレコム	NOTE用テンキーパット	¥9,000
αデータ	FM音源ボード	¥9,800
TDK	3.5"2HDFD(10枚入)	¥1,200
三菱化成	3.5"光磁気ディスク(5枚入)	¥20,000

モデム

メーカー	品名	特価
アイワ	PV-AF24V5WN	¥21,700
アイワ	PV-AF144V5WNS	¥33,000
オムロン	MD-24XL10V	¥19,500
オムロン	MD-96XL10V	¥33,400
オムロン	MD144XT10V	¥37,000
マイクロコア	MC-14400FX	¥29,600
インテグラン	MP-9600	¥28,200
メガソフト	MP-1414F W/D	¥41,800

CD-ROM & MO

メーカー	品名	特価
緑電子	CXA-301-S	¥36,500
緑電子	UM-312S	¥102,800
ICM	CD-300L	¥39,700
ICM	CD-450N	¥71,000
ICM	MO-4120(接続キット付)	¥107,800
メルコ	CDO-E(WSR,WAB,SRB接続用)	¥30,600
メルコ	CDI-FB(ファイルベイ用)	¥22,900
キャラベル	CD-210P	¥35,600

メモリー

メーカー	品名	特価
I/Oデータ	AP34-4M	¥22,400
I/Oデータ	NE-SIM32-H4M	¥17,000
I/Oデータ	NE-SIM32-H8M	¥32,000
I/Oデータ	NE-SIM36-H4M	¥18,400
I/Oデータ	NE-SIM36-H8M	¥35,200
I/Oデータ	Me34-4M	¥21,800
I/Oデータ	PIO-SIM61-2MS	¥9,700

メルコ取扱いあり。お電話ください。

ウィンドウアクセラレータ

メーカー	品名	特価	メーカー	品名	特価
I/Oデータ	GA-1024AL	¥24,300	カノープス	PowerWindow928II LB	¥55,700
I/Oデータ	GA-1280AL	¥32,000	カノープス	PowerWindow928 II	¥53,700
I/Oデータ	GA-1024NOTE-L	¥39,600	カノープス	PowerWindow928G LB	¥38,600
メルコ	WAB-1000	¥15,200	カノープス	PowerWindow928G	¥34,000
メルコ	WAB-2000	¥22,800	カノープス	PowerWindow801G	¥21,900

CPUアクセラレータ

メーカー	品名	特価
メルコ	HRX-12T	¥19,500
メルコ	HRX-12W	¥15,500
メルコ	HDA-20W	¥19,500
メルコ	HFA-16Q	¥76,000
メルコ	HBX-20T	¥74,700

漢字プリンター

メーカー	品名	特価
NEC	PC-PR101/TN103A	¥54,800
NEC	PC-PR1000E/4	¥69,800
キヤノン	LBP-A404GII	¥99,000
キヤノン	BJC-600J	¥84,000
キヤノン	BJ-15V Pro	¥43,800

メーカー	品名	特価
エプソン	LP-1500S	¥89,700
エプソン	MJ-1000 V2	¥60,000
エプソン	MJ-500V2	¥46,800
エプソン	AP-1000V2	¥46,800
YHP	Desk jet505J Plus	¥57,000

ワープロ

メーカー	品名	特価
NEC	PWP-5UV	¥116,000
東芝	JW-05HG	¥142,000
東芝	JW-98W	¥180,900
富士通	オアシス30LX601(J)	¥105,000
富士通	オアシス30LX605(J)	¥127,900

超激安価格を スピーディーにお届け

★全国どこでも超特価にてお届けいたします。★【超低金利クレジット】3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済もできます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください。)★商品は販売価格が多少変動いたしますのでお電話にて確認してください。★【無料見積サービス】忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてお申込みやお問い合わせ、お見積をお受けいたしております。お客様の住所または FAX番号、名前、ご希望商品を記載のうえ当社へお送りください。至急郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。★資料請求をいただいたお客様には最新価格データをお届けします。

●価格には消費税は含まれておりません。●在庫と特価は変動しますのでご確認ください。

株式会社ノイエ　〒103　東京都中央区日本橋蛎殻町2-7-12　日本橋ファミールビル　TEL.03-3866-9820　FAX.03-5820-3584

NEC | EPSON | TOWNS | Macintosh | Canon | IOデータ | メルコ | TOSHIBA | YHP

FLEX フレックス 埼玉川越

超ディスカウントで通信販売

TEL0492-22-0362㈹
FAX0492-25-6040

初心者歓迎・見積り無料
●お気軽にお電話・FAX下さい。

※㊞はメーカー標準価格です。

FLEXおすすめセット

※特価及びクレジット表示は消費税・送料別です。

☎5-1 NEC
PC-9801BX2/U2 フルセット
- PC-9801BX2/U2(本体)
- 14インチモニタ
- 240MB内蔵ハードディスク
- サウンドボードSS-10II
- MS-DOS5.0A
- マウス・マウスパッド

㊞372,000円の品
特価 **208,000円**
4,966円×24回 ㊍3万×4回 | 9,966円×24回

☎5-2 NEC
BX2/U2+4Mメモリ+プリンタセット
- PC-9801BX2/U2(本体)
- HRM-14(14インチハイレゾモニタ)
- 4MB増設メモリ
- 240MB内蔵ハードディスク
- BJ-10VLite(バブルジェットプリンタ・ケーブル付)
- SS55(外部スピーカ付サウンドボード)
- MS-DOS 5.0A
- マウス・マウスパッド

特価 **268,000円**
7,841円×24回 ㊍3万×4回 | 9,045円×36回

☎5-3 NEC
9821Be/U7Wウィンドウズセット
- PC-9821Be/U7W……268,000円
〔486SX-25MHz、5.6MBメモリ、120MBHDD、アクセラレータ内蔵〕
- 15インチハイレゾモニタ
- PC-9801-86(サウンドボード)
- フォーマット済フロッピー30枚(バックアップ用)

㊞377,300円の品
特価 **265,000円**
6,864円×24回 ㊍3.5万×4回 | 8,943円×36回

☎5-4 NEC
9821BS/U7Wウィンドウズセット
9821BS/U7W………298,000円
〔486SX-33MHz、5.6MBメモリ、170MBHDD、アクセラレータ内蔵〕
- 15インチハイレゾモニタ…79,800円
- PC-9801-86(サウンドボード)
- フォーマット済フロッピー30枚(バックアップ用)

㊞407,300円の品
特価 **285,000円**
6,210円×30回 ㊍3万×5回 | 9,618円×36回

☎5-5 NEC
9821AS2/U7Wウィンドウズセット
- PC-9821AS2/U7W……418,000円
〔CPU486SX(33MHz)、HDD 170MB、メモリ:5.6MB、アクセラレータ:S社製86C928〕
- 15インチハイレゾモニタ……79,800円
- フォーマット済フロッピー30枚(バックアップ用)

㊞502,300円の品
特価 **355,000円**
7,355円×30回 ㊍4万×5回 | 11,981円×36回

☎5-6 NEC
9821AP2/U8Wウィンドウズセット
- PC-9821AP2/U8W……580,000円
〔CPU:i486DX2(66MHz)、メモリ:5.6MB、FDD:3.5インチ×1(増設可能)、HDD:340MB、アクセラレータ:S社製86C928、マウス付、MS-Windows3.1インストール済〕
- 17インチハイレゾモニタ……138,000円

㊞718,000円の品
特価 **498,000円**
8,474円×36回 ㊍5万×6回 | 13,280円×48回

☎5-7 NEC NEW 98MULTI
9821Ce2S2D+カラープリンタセット
- PC-9821Ce2S2D …… 363,000円
〔486SX-25MHz、5.6MBメモリ、CD-ROM、15インチモニタ、3.5インチ2ドライブ、170MBHDD、MS-ウィンドウズ3.1インストール済、デモCD-R付〕
- PC-PR101/TN103A … 82,300円
(カラープリンタ・ケーブル付)

㊞445,300円の品
特価 **319,000円**
5,266円×36回 ㊍3.3万×6回 | 10,766円×36回

☎5-8 NEC ハイクオリティ98MULTI
9821Cs2S2+カラープリンタセット
- PC-9821Cs2modelS2……428,000円
〔486SX-33MHz、メモリ5.6MB、HDD170MB、15インチハイレゾモニタでフルカラー表示、倍速CD-ROMドライブ、ステレオスピーカ、マウス・マイク付、Windowsインストール済〕
- Canon BJC-600J
(カラーバブルジェットプリンタ・ケーブル付)……122,500円

㊞550,500円の品
特価 **398,000円**
7,947円×36回 ㊍4.5万×6回

☎5-9 NEC ハイクオリティ98MULTI
9821Cs2S3+カラープリンタセット
- PC-9821Cs2modelS3……468,000円
〔486SX-33MHz、メモリ5.6MB、HDD340MB、15インチハイレゾモニタでフルカラー表示、倍速CD-ROMドライブ+ステレオスピーカ、マウス・マイク付、Windowsインストール済〕
- 増設用3.5インチFDD(2ドライブに増設)…15,000円
- Canon BJC-600J
(カラーバブルジェットプリンタ・ケーブル付)…122,500円

㊞605,500円の品
特価 **438,000円**
7,283円×36回 ㊍4.5万×6回

☎5-10 EPSON PC-486SE2
SE2+モニタ+ハードディスクセット
- PC-486SE2
- HRM-14(14インチマルチスキャンモニタ)
- 200MB内蔵ハードディスク
- MS-DOS5.0(EPSON)
- マウス・マウスパッド

㊞343,200円の品
特価 **189,800円**
4,095円×24回 ㊍3万×4回 | 9,095円×24回

☎5-11 EPSON PC-486SR2
SR2+モニタ+ハードディスクセット
- PC-486SR2(486SX・33MHz)
- 15インチハイレゾモニタ
- 200MB内蔵ハードディスク
- MS-DOS5.0(EPSON)
- マウス&マウスパッド

㊞413,200円の品
特価 **238,000円**
6,404円×24回 ㊍3万×4回 | 9,361円×30回

☎5-12 EPSON UP GRADE NOTE
PC-486NAS2+ハードディスクセット
- PC-486NAS2……248,000円
- 200MB内蔵ハードディスク
- MS-DOS5.0(EPSON)
- マウス・マウスパッド

㊞363,400円の品
特価 **198,000円**
4,488円×24回 ㊍3万×4回 | 9,488円×24回

☎5-13 NEC NEW 98note
PC-9801NS/A+HDDセット
- PC-9801NS/A……248,000円
- 200MB内蔵ハードディスク
- MS-DOS 5.0A

㊞352,600円の品
特価 **215,000円**
5,302円×24回 ㊍3万×4回 | 8,457円×30回

☎5-14 NECカラーノート
PC-9821Ne+HDDセット
- PC-9821Ne……588,000円
- 250MB内蔵ハードディスク
- MS-DOS 5.0A

㊞692,600円の品
特価 **408,000円**
7,103円×36回 ㊍4万×6回

☎5-15 FUJITSU FM-TOWNSII
Fresh+プリンタセット
i486SX(33MHz)、170MBハードディスク、14インチトリニトロンディスプレイ付。TOWNS-OS、MS-DOS、Windows3.1に加えてワープロソフト「OASYS/Win」もインストール済み。〜買ったその日からすぐに使えます。
- TOWNS II Fresh……368,000円
(14インチディスプレイセットモデル)
- EPSONインクジェットプリンタ
(ケーブル付)……78,800円

㊞446,800円の品
特価 **299,800円**
5,118円×36回 ㊍3万×6回 | 10,118円×36回

パソコン本体

	機種	標準価格	価格
NEC	PC-9801BX2/U2	㊞178,000円	TEL特価
	PC-9801BS2/U2	㊞238,000円	159,800円
	PC-9821Bp/U7W	㊞398,000円	278,000円
	PC-9821AS2/U2	㊞328,000円	TEL特価
	PC-9821AS2/U8W	㊞458,000円	319,800円
	PC-9821AP2/U2	㊞448,000円	TEL特価
	PC-9821AP2/C9W	㊞700,000円	490,000円
	PC-9821Ce2S2	㊞348,000円	248,800円
ノート	PC-9801NS/A	㊞248,000円	173,800円
	PC-9801NX/C	㊞438,000円	TEL特価
	PC9821Ne	㊞588,000円	TEL特価
EPSON	PC-486SE2	㊞158,000円	99,800円
	PC-486SR2	㊞218,000円	129,800円
	PC-486HX2 〔486DX2-66MHz〕	㊞398,000円	198,000円
	PC-486HX3JW	㊞698,000円	349,800円
ノート	PC-486NASC2(TFTカラー)		329,800円

モニタ

メーカー	機種	価格
シャープ	CU-14MD	32,800円
エレコム	HRM14(マルチスキャン)	36,800円
NEC	PC-KD1421	39,800円
IDEK	MF8615(15インチハイレゾ)	53,800円
IDEK	MF8617(17インチハイレゾ)	97,000円
エレコム	HRM17E	87,800円
ICM	LS2617FN(0.26ミリ・17インチハイレゾ)	88,800円
NEC	PC-KM172	129,800円

プリンタ

メーカー	機種	価格
Canon	BJ-10VLite	32,800円
Canon	BJ-220JC	52,800円
Canon	BJC-600J(カラー)	82,800円
Canon	LBP-A404GII	99,800円
EPSON	MJ500V2	42,800円
EPSON	MJ1000V2	59,800円
EPSON	LP1500S	82,800円
NEC	PC-PR101/TN103A	54,800円
NEC	PC-PR101/T165A	69,000円
NEC	PC-PR201/63	69,800円
NEC	PC-PR1000E/4	69,800円
NEC	PC-PR2000/4R	199,800円

ハードディスク&MO

品名	価格
●98用外付240MBバスマスタ	45,800円
98用外付340MBバスマスタ	58,000円
98用外付540MBバスマスタ	89,800円
●FELLOW用内蔵240MB(IDE)	29,800円〜
FELLOW用内蔵340MB(IDE)	38,000円
●A-MATE用内蔵340MB(IDE)	38,000円
A-MATE用内蔵540MB(IDE)	58,800円
●NECノート用内蔵250MB	37,800円
NECノート用内蔵340MB	52,800円
●EPSONノート用内蔵200MB	39,800円
■MO(光磁気ディスク)	
ICM MO-4120	TEL特価
エレコム EMO-1280	97,000円

周辺機器一例

品目	品名	価格
●サウンドボード	サウンドブラスター16for98	19,500円
	NEC PC-9801-86	18,800円
	SS55(防磁スピーカー×2付)	16,800円
●ウィンドウアクセラレータ		
	メルコ WSR-E(音源+アクセラ)	23,800円
	メルコ WAB-2000	23,800円
	I/Oデータ GA-1024L	25,500円
	カノープス パワーウィンドウ928G	35,800円
●CD-ROMドライブ	98・EPSON用外付・倍速	29,800円
	NEC内蔵 PC-CD60F(又はD)	44,000円
●ファックスモデム	マイクロコア MC-14400FX	33,800円
	マイクロコア MC24FA5・P(限定)	14,800円
●FDD	3.5インチ シングルFDD	13,800円
	5インチ ダブルFDD	33,000円

ビジネスソフト一例

品名	価格	品名	価格
NEC MS-Win3.1	15,800円	WX-Wordキャンペーン	9,800円
一太郎5for Win	36,800円	MS-Access	38,800円
ロータス1-2-3+Amipro	33,800円	ロータスImpro V キャンペーン	13,980円
花子ver.3	45,800円	三四郎ユーザーズキット	15,800円
花子3キャンペーン	38,000円	オーロラエース(ワープロ)	4,980円

通販お支払い方法

価格は変動しますので、必ず電話・FAXにより金額・在庫・納期をご確認下さい。FAXでのお問合せにはお客様の「お名前」「ご住所」「お電話番号」「FAX番号」「商品名」下記の「お支払い方法」をご記入の上お送り下さい。

銀行振込送金
お近くの銀行・信用金庫・農協から下記口座へお振込下さい。電信扱いでお願いします。振込手数料は、お客様負担になります。

現金書留送金
お近くの郵便局より現金書留にてご送金下さい。ご送金手数料はお客様負担となります。

代金引換システム
商品をお届けした時に商品と引換えに代金をお支払い下さい。配達日の指定もできます。手数料が1,000円/個かかります。

クレジットorリース
電話にてクレジットorリースのお申込みができます。クレジット会社の審査、承認後お客様へ申込書を送付、ご記入後返送して下さい。支払回数3〜60回(ご相談下さい)別途申込手数料1,000円かかります。

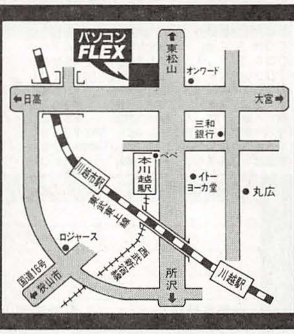
●商品のお届け/入金確認後又はクレジット(リース)申込書受領後在庫のある商品は「翌日」、在庫のない商品は「1週間位」で発送します。一部品薄商品は多少日数がかかる場合もあります。

振込先 三和銀行 川越支店 普 10207
口座名 フクオカムセン(カ

※商品代金は、消費税3%が別途かかります。※商品の送料：1000円/個(一部地域を除く)お客様負担となります。※1ケ月以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

FLEX

通販SHOP 福岡ムセン㈱
■営業時間：平 日AM10:30〜PM 8:00
日・祭AM10:00〜PM 7:30
(通販受付はPM8:00まで)
定休日：毎水曜日
〒350 埼玉県川越市連雀町3-2



TEL06-644-0554

電話受付10:00～19:30/FAX06-647-5168(24時間)

新品超特価コーナー 税別

<本体>
PC-9821 Ap2/U2 ¥295,000
PC-9821 Ap2/U8W ¥395,000
PC-9821 As2/U2 ¥218,000
PC-9821 As2/U8W ¥313,000
PC-9821 Bp/U8W ¥299,000
PC-9821 Bp/U7W ¥267,000
PC-9821 Bs/U7W ¥204,000
PC-9821 Be/U7W ¥180,000
PC-9801 BA2/U2 ¥228,000
PC-9801 BS2/U2 ¥165,000
PC-9801 BX2/U2 ¥118,000
PC-9801 FA5 ¥128,000
PC-9801 FS2, FS/U2 各¥ 89,800
PC-9821 Cs2モデルS2 ¥294,000
PC-9821 Cs2モデルS3 ¥322,000
PC-9821 Ce2モデルS1 ¥199,000
PC-9821 Ce2モデルS2 ¥237,000
PC-9821 Ce2モデルS2D ¥248,000
PC-9821 Bf/U8W ¥414,000
PC-9801 NS/A ¥172,000
PC-9801 NS/T ¥129,000
PC-9801 NL/R120A ¥220,000
PC-9821 Ne カラー ¥359,000
PC-9801 NX/C カラー ¥264,000
PC-9801 NC40 カラー、40MHD内蔵 ¥218,000
エプソン PC-486PT1 ¥206,000
エプソン PC-486NOTE ASD2(カラー) ¥425,000
エプソン PC-486NOTE AS2 ¥145,000
エプソン PC-486NOTE ASX2(カラー) ¥228,000
エプソン PC-486NOTE ASC2(カラー) ¥308,000
エプソン PC-386NOTE AR2 ¥128,000
エプソン PC-486 SE2 i486SX-25MHz ¥108,000
エプソン PC-486 SR2 i486DX-33MHz ¥135,000
エプソン PC-486 HX2 i486DX2-66MHz ¥205,000
ダイナブック J3100 EZ486 ¥155,000
タウンズマーティ 2 ¥ 49,800
タウンズII MODEL MX20 ¥268,000
タウンズII MODEL MA20 ¥206,000
タウンズII Fresh ¥258,000
タウンズII MODEL MF20 ¥159,000
タウンズII MODEL HR20+キーボード ¥ 94,800
タウンズII MODEL UR20+キーボード ¥119,800
シャープ X68030 CZ500C (CZ300Cは¥248000) ¥252,000
Panasonic FSA1GT (マウス¥3800, コントローラ¥1600) ¥ 69,800
Panasonic 3DO REAL ¥ 48,800

<モニター>
NEC PC-KM172 17インチ マルチスキャン ¥128,000
NEC PC-KM153 15インチ マルチシンク ¥ 69,800
NEC PC-KD1521 15インチ ノーマル ¥ 48,000
NEC PC-TD151 15インチTV付デュアル ¥ 71,000
NEC N5926-02 15インチノンインターレス ¥ 44,800
NEC N-5925 (展示機) 20インチマルチスキャン ¥ 54,800
(PC98ノーマル, ハイレゾ, X68, MAC, DOS/V, TOWNS, MSX, AMIGA, 基板等対応)
シャープ CU-14PD 14インチ0.28ピッチ ¥ 34,800
シャープ CU-14KD 0.28ピッチノングレア ¥ 32,800
シャープ CU-14MD 14インチ0.31ピッチ ¥ 29,800
三菱 RD-15D 15インチマルチスキャン ¥ 57,000
三菱 RD-17Y 17インチマルチスキャン ¥ 98,000
三菱 FA-34WEX (展示機) マルチスキャン ¥ 38,000
三菱 M-6316 (展示機) マルチスキャン ¥ 38,000
飯山電機 MF-8517 17インチマルチスキャン ¥ 84,000
飯山電機 MF-8617 17インチマルチスキャン ¥ 94,000
飯山電機 MF-8615 15インチマルチスキャン ¥ 54,500
ICM LS-2617FN 17インチマルチスキャン ¥ 86,500
αデータ ACM-317 17インチマルチスキャン ¥112,000
富士通 FMT-DP5351 タウンズ用3モード ¥ 61,000
富士通 FMT-DP8311 タウンズ用3モード ¥ 80,500
SEGA HTR-2200 14インチマルチスキャン ¥ 38,000

<プリンター>
NEC PC-PR1000E/4 ¥ 78,000
NEC PC-PR201/63 ¥ 63,800
NEC PC-PR201/63A ¥ 81,000
NEC PC-PR201/47 ¥ 48,000
NEC PC-PR101/Tn103A ¥ 52,500
NEC PC-PR101/Tn103 ¥ 28,000
キヤノン LBP-B406GII (トナーは¥20800) ¥168,000
キヤノン LBP-A404GII ¥ 98,000
キヤノン BJC-600J ¥ 83,000
キヤノン BJ-220JC ¥ 55,500
キヤノン BJ-15V Pro ¥ 45,800
YHP DeskJet505J Plus ¥ 49,000
エプソン LP-8000S (A3レーザープリンタ) ¥198,000
エプソン LP-1500S (A4レーザープリンタ) ¥ 92,000
エプソン MJ-500 V2 ¥ 49,000
エプソン MJ-1000 V2 ¥ 62,800
Panasonic FS-PC1 (MSX用) ¥ 46,000

<周辺機器>
FAXモデム インテグラン MP1414F ¥ 29,800
FAXモデム オムロン MD144XT10V ¥ 36,800
FAXモデム オムロン MD96XL10V ¥ 32,800
A4カラースキャナ エプソン GT-6500 ¥ 84,800
A4カラースキャナ シャープ JX-320M (Mac用) ¥ 89,800
マウス PC9872R/PCH98-U01 各¥ 7,400
マウス M-400R (1,2,4,800カウント) ¥ 3,500
マウス AM29-C (PC98丸コネクタ用) ¥ 2,000
テンキーパッド ACE PLUS-10 ¥ 4,500
98NS/E以降用CRTパック SNE CRT-1 ¥ 2,500
98汎用ラム EMJ-4000S ¥ 25,800
ラムカード メルコ RCD-8000S ¥ 37,000
NS/A, Ne用ラム I/O NE34A-8M ¥ 36,500
NL/R用ラム I/O NL34-8M ¥ 38,500
Ne用ラム メルコ ENE-8000T ¥ 36,000
NXC用ラム メルコ ENX-8000T ¥ 36,500
NSR用ラム メルコ ENR-8000T ¥ 35,800
9821Ce用ラム ECE4000/MC34-4M 各¥ 22,000
9821Ce2/Cs2用 ESE-8M/Me34-8M 各¥ 37,000
9821Ce2/Cs2用 ESE-4M/Me34-4M 各¥ 22,500
エプソン用ラム XRB-4000S/EP-SIM-4MT 各¥ 18,000
486HG/HX用ラム XRH-8000 /EP-SIM32-8M 各¥ 34,500
エプソンノート用ラム EP-SIMn-4ME/XRE-4000S 各¥ 24,000
メイト/フェロー用ラム EAB-8000 / BA34-8M 各¥ 38,500
新MATE用ラム EAC-4M/AP34-4M 各¥ 23,500
新MATE用ラム EAC-8M/AP34-8M 各¥ 38,500
新メイト/フェロー用ラム EFB-4M/NE-SIM32-H4M 各¥ 17,000
新メイト/フェロー用ラム EFB-8M/NE-SIM32-H8M 各¥ 32,000
新メイト/フェロー用ラム EMF-4M/NE-SIM36-H4M 各¥ 18,800
新メイト/フェロー用ラム EMF-8M/NE-SIM36-H8M 各¥ 36,500
ウインドウアクセラレータ メルコ WSR-E (PCM機能付) ¥ 22,800
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-1000 ¥ 15,800
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-2000 ¥ 22,800
ウインドウアクセラレータ I/O GA-1280AL ¥ 33,000
ウインドウアクセラレータ I/O GA-1024AL ¥ 24,800
ウインドウアクセラレータ カノープス PowerWindow 928G ¥ 35,000
ウインドウアクセラレータ カノープス PowerWindow 801G ¥ 23,000
FM音源ボード アルファデータ SS-10II ¥ 9,500
サウンドボード NEC PC9801-86 ¥ 19,000
サウンドボード I/O SB16/98 ¥ 18,500
サウンドボード メルコ SRB-E ¥ 12,000
NEC MS-DOS V3.3D/V5.0A 各¥ 6,700
NEC/EPSON MS-WINDOWS V3.1 各¥ 15,500
MS版 MS-WINDOWS V3.1 ¥ 12,500
ローランド MIDI関連製品 ALL定価の20%引き!

<ディスク> *はNS/T, /E, NC, US, マルチ, NA, NA/C, NS/R, NX/C, Ne用
日本テクサ ステーションPRO 260A ¥ 53,000
日本テクサ エステート 340 ¥ 54,500
日本テクサ エステート 260 ¥ 49,000
日本テクサ エステート 240 ¥ 46,000
日本テクサ トラスト NE250Si * ¥ 39,900
日本テクサ トラスト NE340Si * ¥ 55,500
日本テクサ トラスト 340A (98MATE用) ¥ 39,900
日本テクサ トラスト 340B (98フェロー用) ¥ 39,900
日本テクサ トラスト 520A (98MATE用) ¥ 56,000
キャラベル AV-080SXE * ¥ 19,800
R&D CARD350 (汎用スロット内蔵用) ¥ 58,000
メルコ DNN-250 * ¥ 36,500
メルコ DNN-340 * ¥ 47,800
メルコ DNN-500 * ¥ 69,800
メルコ DNA/DNB-340 ¥ 35,800
メルコ DNA/DNB-540 ¥ 53,800
緑電子 NOVAII-200 ¥ 44,500
緑電子 NOVAII-340 ¥ 65,500
緑電子 NOVAII-520 ¥ 80,800
緑電子 びるとN340 * ¥ 54,000
ICM PACK-NV/EV250 ¥ 41,000
ICM PACK-NV/EV340 ¥ 57,000
ICM PACK-NV/EV500 ¥ 76,500
ICM SG-270DB/FB 各¥ 54,000
ICM SG-340DB/FB 各¥ 64,800
ICM SG-540DB/FB 各¥ 90,000
ICM MO-4120+接続キット ¥115,000
ICM インター270AN(BNは¥33500) ¥ 34,500
ICM インター340AN(BNは¥43500) ¥ 44,800
ICM インター540AN(BNは¥62500) ¥ 64,800
東芝 J31HDP08 (J31用80M) ¥ 29,800
NEC PC-CD60F/D (倍速CDROM) 各¥ 41,000
ICM CD-450N (3倍速CDROM) ¥ 71,000
ICM CD-300L (倍速CD-ROM) ¥ 39,800
キャラベル CD-210P (倍速CD-ROM) ¥ 34,000
I/O SB-CD16E (マルチメディアセット) ¥ 49,800
メルコ CDO-E (倍速CD-ROM) ¥ 29,800
メルコ CDI-FB (ファイルベイ用CD) ¥ 23,000
CRC FD-5SS (5/1FDD) ¥ 19,800
アルファデータ AD-F35S (3.5/1FDD) ¥ 13,800
TAXAN TF-502 (5/2FDD) ¥ 30,500
CRC FD-3. 5WS (3.5/2FDD) ¥ 22,000
フェロー/MATE用 1メガFDD I/F ボード ¥ 7,500

<ワープロ>
NEC mini5UC 定価¥295,000 ¥172,000
NEC mini5UH 定価¥230,000 ¥135,000
NEC mini5UV 定価¥200,000 ¥116,000
NEC mini5UJ 定価¥165,000 ¥ 98,500
シャープ WD-A850 定価¥250,000 ¥148,000
富士通 オアシス 30LX601 ¥198,000 ¥ 99,000
富士通 オアシス 45DP (DOS/V) ¥288,000 ¥ 89,800
東芝 JW-98W 定価¥285,000 ¥176,800
東芝 JW-05V 定価¥198,000 ¥ 84,000
Panasonic FW-U1P611 定価¥218,000 ¥ 79,800
カシオ HW-9800VXII 定価¥220,000 ¥ 89,800
サンヨー SWP-NS20 定価¥160,000 ¥ 79,800
サンヨー SWP-M50 定価¥196,000 ¥ 72,800

大好評▶X68、TOWNS、98、エプソン、DOS/Vクロック UPサービス開始!たとえばX68エキスパートIIが18Mに、ACE PROが16Mに、TOWNS HRが27Mに詳しくはTelにて!
代金10,000円(工賃、部品代こみ)
切替付はプラス3,000円 返却送料1,500円です。

- 商品は全て新品!もちろん"メーカー保証書付"です!
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!!TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

中古品コーナー

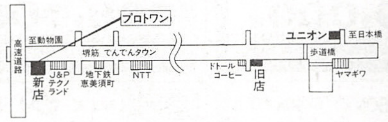
中古機種	買取価格	販売価格
PC9821CeモデルS1(S2は4万円高)	145,000～	165,000～
PC486NAS(NASXは5万円高)	110,000～	140,000～
PC9821Ap(Aeは6万円安)	160,000～	225,000～
PC9821モデルS1(S2は3万円高)	115,000～	148,000～
PC9801BX(BAは3万円高)	70,000～	88,000～
PC9801FA2/FAU2	80,000～	115,000～
PC9801DA2/DAU2/FS2/FSU2/RA21	60,000～	78,000～
PC9801FX2/FXU2/DS2/DSU2/US/RL/RA2	50,000～	70,000～
PC98XL double(CPU386DX～16/40M HD内蔵)	25,000～	55,000～
PC9801DX2/DXU2,ES2	35,000～	55,000～
PC9801RX2,VX41(RX21は5千円高)	30,000～	45,000～
PC9801DO,VX2/DO+,VX21(1万円高)	15,000～	30,000～
PC9801UX21/EX2(1万円高)	20,000～	40,000～
PC9801UF/UV11,UV21(2万円安)	25,000～	40,000～
PC9801LV21/22(5千円高)	10,000～	30,000～
PC9801ノート/NV(1.5万円高)	25,000～	50,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。
お問い合わせ下さい。

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



代金引き換えOK! 超低金利ローンOK!!

最新情報がFAXでとりだせます! [03-3337-7536]にTELして下さい トーン信号でBOX番号020を押して下さい

中古機種	買取価格	販売価格
PC9801NS/R(NS/T,NS/Lは2万円安)	90,000～	130,000～
PC9801NS/E(NSは2万円安)	55,000～	85,000～
PC9801NC(NXC,NACは5万円高)	150,000～	180,000～
PC386NW2,NA	45,000～	60,000～
PC286L(LEは5千円高)	10,000～	25,000～
PC286BOOK/PCクラブ/US,UX	15,000～	38,000～
PC286VS,VG,VJ/VE,VF(1万円安)	20,000～	48,000～
PC386VR,M,P,NWR2(AR2は4万円高)	40,000～	60,000～
PC386GE(GS,Sは2万円高)	35,000～	55,000～
PC486SR,GR/SE,P(3万円安)	85,000～	120,000～
PC8801FA,MA,MA2,FE,FE2,FH,MH	3,000～	8,000～
MSX2 AI-F/FI-XD	5,000～	15,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	25,000～
MSXターボR AI-ST(GTは1.5万円高)	20,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	20,000～	40,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー	40,000～	65,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	30,000～	50,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	18,000～	38,000～
X68000XVI(コンパクトは3万円安)	80,000～	115,000～
テラドライブモデル3	20,000～	30,000～
マッキントシュ、DOS/Vマシン	TEL	TEL
FM タウンズ2+KB(2Fは1万円高、20Fは2万円高)	20,000～	40,000～
FM タウンズII,UX20/CX20セット	50,000～	75,000～
FM タウンズマーティ(HR20は5万円高)	20,000～	35,000～
80メガハードディスク(容量により上下有り)	5,000～	20,000～
400ラインアナログモニター(TV付は1.5万円高)	10,000～	25,000～
MSX用 FS-PC1/HBP-FIC(1万円安)	15,000～	35,000～

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります

送料表	小1200	大1500
代引手数料	1個に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品美少女ソフト 税込販売価格

アンビヴァレンツ 9801 ¥4600
亜紀子 9801, TOWNS ¥5000
あゆみちゃん物語 9801, TOWNS ¥4600
アラベスク 9801 ¥4900
あにまーじゃんX 9801 ¥5900
イクイクパッ君 9801 ¥5500
if 2 9801, TOWNS ¥5400
VIPER V6・V8 9801 各¥4800
VIPER V10 9801 ¥5400
VIPER GTS 9801 ¥4800
悦楽の学園 9801 ¥5400
カスタムメイト 9801 ¥5300
GAO・GAO 1 9801 ¥6000
河原崎家の一族 9801, TOWNS ¥5000
禁断の血族 9801 ¥5500
クィーンオブデュエリスト外伝α 9801 ¥3800
クレセント 9801, TOWNS ¥5200
けっこう仮面 9801 ¥6000
GOKKO VOL. 1/2/3 9801 各¥5000
極楽まんだら 9801, TOWNS ¥5100
高校教師 9801 ¥6700
コンサート 9801 ¥4800
シャングリラ 2 9801, TOWNS ¥5600
雀ジャカ雀 9801, TOWNS ¥5200
JYB ジャイブ 9801, TOWNS ¥5300
雀妃楼 9801, TOWNS ¥5100
17才 9801 ¥4900
スーパーリアル麻雀 PIV 9801, TOWNS ¥8500
ストロベリー大戦略 2 9801 ¥5100
スティームハート 9801 ¥6700
聖エレミア学園 9801 ¥6000
Sonic Linker 9801 ¥5500
卒業 9801, TOWNS/卒業 II 9801 ¥8500
誕生デビュー 9801 ¥8500
ダルク 9801 ¥4600 TOWNS¥5500
チェリーボム 9801 ¥4800
稚恵美 9801 ¥5100
電撃ナース 1/2 9801, TOWNS 各¥5700
天使たちの午後 番外 III 反省版 9801 ¥6000
天使たちの午後 スペシャル II 9801 ¥6000
デーモンシティ 9801, TOWNS ¥5100
電脳天使 9801 ¥6200
デッドオブザブレイン 2 9801, TOWNS ¥5700
DOR 1/2/3 9801, X68K, TOWNS 各¥4700
DORベストセレクション 上・下 9821, TOWNS 各¥6500
DOR SE 魁 9801, 9821, TOWNS ¥4700
DOR SE 93 9801, 9821, TOWNS ¥6000
ドラゴンナイト III 9801, TOWNS ¥5100
ドラゴンナイト IV 9801, TOWNS ¥5500
ドラゴンマスター SILK 9801 ¥6000
同級生 9801, TOWNS ¥5600
透明人間アラワルアラワル 9801, TOWNS ¥5300
トゥインクルスター 9801¥5600 TOWNS¥6300
突激ばっこんストリート 9801 ¥6000
トワイライト 9801 ¥5300
奈緒美 9801 ¥4200
ナイトウォーカー 9801 ¥5500
ヌーク 1/2 9801 各¥5300
天午後V 狙われた天使たち 9801 ¥6000
天使たちの午後 VI 9801, TOWNS ¥6000
NOVA ノヴァ 9801, TOWNS ¥5300
あやよさん IV 9801 ¥3500 TOWNS ¥4300
ハスラー2055 9801 ¥7400
ヴァリアブルジオ 9801¥5900 TOWNS¥6700
牌牌遊戯 9801, TOWNS ¥5500
HHG ハートヒートガールズ 9801 ¥5600
パノラマクラブ 9801 ¥5100
パクタ 2 9801 ¥5700
パンドラの森 9801 ¥5900
ヴァージンドリーム 9801 ¥7800
プレミアム I/II 98, X68K, TOWNS 各¥5000
プレゼント II 9801, X68K, TOWNS ¥5500
ふぇち 9801 ¥4400
プロスチューデント G 9801, TOWNS ¥4600
不揃いのレモン 9801 ¥5500
ポイズンニードル 9801 ¥5400
ポゼッショナー 9801 ¥5400
ホップステップ雀符 9801 ¥5000
PONKAN 9801, TOWNS ¥4600
Marion 9801 ¥5300
マッドパラドックス 98¥4700 TOWNS¥5900
満開電飾 II 9801 ¥7400
マリンフィルト 9801, TOWNS ¥5300
マリンバスター 9801, X68K ¥5200
マージナルストーリーズ 9801 ¥4700
麻雀幻想曲 2 9801, TOWNS ¥5500
魔天学園 9801 ¥6000
麻雀でPON 9801 ¥5400
舞夢 9801 ¥6100
美穂 9801 ¥5100
ミラージュ 2 9801 ¥5800
メタルアイ 9801, X68K, TOWNS ¥5600
メタモルミーナ 9801 ¥5100
もっこりまん 9801 ¥5000
闇の稜線 9801 ¥4900
遊人スペシャルコレクション 9801, X68K ¥5100
妖獣倶楽部 カスタム 9801, TOWNS ¥5300
ようこそシネマハウスへ 9801 ¥5500
妖獣戦記AD2048 9801, 9821, TOWNS ¥6000
続 妖獣戦記 砂塵の黙示録 9801, TOWNS ¥6000
REIRA 9801 ¥4900
ランス I/II/III 9801, TOWNS 各¥4600
ランス IV 9801 ¥5700 TOWNS ¥5200
ラスティー 9801 ¥6400
落第天使コロン 9801 ¥5600
LIKE 9801 ¥3900
レッスルエンジェルススペシャル 9801 ¥5600
ロイヤルQ 2 9801 ¥5400
WON PARA ウォーズ 9801 ¥5600
WW ワーズワース 9801, X68K, TOWNS ¥5600

新品パソコンソフト 税込販売価格

アルヴァリーグ 冒険記 9801 ¥7600
ウルティマ アンダーワールド 9801, TOWNS ¥10200
ウィザードリィ VII 9801, 9821, TOWNS ¥9100
エアーコンバットII スペシャル TOWNS ¥9300
MSフィールド 2/2' 93 9801 各¥6400
A列車で行こう IV 9801 ¥8800
英雄伝説 3 9801 ¥8400
機動警察 パトレイバー 9801 ¥8500
銀河英雄伝説 III SP 9801 ¥8500
空軍大戦略 9801 ¥7500
クラシックロード 1/2 9801 各¥8300
現世奮譚 9801 ¥6100
GE・TEN II 9801 ¥8300
項劉記 9801 ¥8600 TOWNS ¥10500
三国志III 9801, X68¥10300 TOWNS¥12000
三国志 IV 9801 ¥9700
サザンアイズ 9801, TOWNS ¥10400
斬 III 9801 ¥8200
スーパードッグワールド 9801 ¥6900
スターウォーズ 9801, X68K ¥6300
スタークルーザー II 9801 ¥7100
スカベンヂャー4 TOWNS ¥6900
スレイヤーズ 9801 ¥8500
ソードダンサー 1/2 9801 各¥6900
ダンジョンマスター 2 9801, TOWNS ¥10200
超時空要塞マクロス 9801 ¥6400
提督の決断 2 9801 ¥9700
天下御免 9801, TOWNS ¥7500
トキオ 9801, TOWNS ¥8700
独立戦争 9801 ¥6700
ノーザンヴァース 9801 ¥6700
バイブルマスター 2 9801 ¥7300
パワードール 9801 ¥7800
緋王伝 2 9801 ¥8200
プリンセスメーカー 2 9801, TOWNS ¥9800
ブランディッシュ 2 9801 ¥8600
ぷよぷよ 9801, TOWNS ¥5400
ファーランドストーリー 9801 ¥6700
ファイナルブレイカー 9801, TOWNS ¥7900
魔道物語 A・R・S 9801 ¥6700
4D ドラ/ボク/テニス 9801, TOWNS 各¥7900
レヴァリィ 9801 ¥8500
レジオナルパワー III 9801 ¥8500
ルナティックドーン HD 9801 ¥7500

---- 新品グラフィックツール 税込価格 ----
マルチペイント 9801 ¥9800
マルチペイント お楽しみセット 9801 ¥4500
Z's STAFF KID 9801 ¥19500
スーパーダビンチ 9801 ¥9800

---- 新品バックアップツール 税込価格 ----
ツインコピー (システム+ファイラー) 9801 ¥2500
WIZARD V3 システム 9801 ¥17800
WIZARD オールファイラー集 ゆどうふ 9801 ¥10800
WIZARD ファイラー 1～10/最新号 9801 各¥2000

新品ビジネスソフト 税込価格

一太郎 Ver 5 ¥ 42,000
一太郎 Ver 5/Win ¥ 36,800
一太郎 Dash ¥ 25,000
花子 Ver. 3 ユーザーズキット ¥ 36,500
ATOK 8 ¥ 11,000
VZエディター ¥ 7,000
VW ワークス ¥ 7,800
OASYS/WIN 2.0 ¥ 39,500
Ami Pro R3J ¥ 38,500
MS Word For Windows ¥ 38,000
JG Ver3 フォントパック ¥ 49,000
WX2+, WX2+/Win 各¥ 6,500
MS Works V3.1 ¥ 20,500
MS Office/Win ¥ 51,500
Hyper Cube 2 ¥ 19,500
ロータス Windowsオフィス R2 ¥ 62,500
ロータス1-2-3 R 2.4J ¥ 39,000
ロータス1-2-3R4J/Windows ¥ 38,500
MS Excel 5.0 /Windows ¥ 39,500
PARADOX/Win 1.0J ¥ 18,000
わらべ 筆キットプレゼント付き ¥ 3,800
ASKA V2 ¥ 3,800
弥生会計 3 ¥ 46,000
弥生かんたん帳簿 2 ¥ 29,000
TOP販売管理エキスパート B ¥ 74,000
PCA 会計 EX (財務会計) ¥ 72,000
PCA 青色申告会計 ¥ 29,500
Quick C V2 ¥ 12,500
Quick BASIC V4.5 ¥ 12,500
Micro Soft MASM 6.0 ¥ 30,000
Visual Basic for Win Ver 2 ¥ 26,800
Visual Basic for MS-DOS ¥ 26,800
NEC N88BASIC DOS版, ノーマル版 各¥ 13,500
TURBO C++2nd Edition ¥ 14,500
ボーランド C++3.1&AFW ¥ 45,500
Visual C++ V.1 スタンダード ¥ 26,800
MINIX 1.5 ¥ 11,000
IMAGE PAQ-98 ¥ 76,000
PARADOX 4.0 J ¥ 33,000
レコンポーザ/98 V2.5 MIDIアダプター付 ¥ 38,500
ハローミュージック CBX-101 ¥ 59,500
ハイパーサウンドパレット ミニ ¥ 38,000
ミュージ郎 55 ¥ 69,000
SC-55 mk II ¥ 54,500
SC-88 ¥ 74,000
ミュージ郎300ボード ¥ 56,000
MA-12C (スピーカー) 2本 ¥ 23,500
MCP-12T/MPU-PC98II 各¥ 16,500
ノートンユーティリティーズ 6.5 ¥ 21,000
Disk X II Ver 3. 1 ¥ 8,200
エコロジーII/ノストラダムス 各¥ 20,500
まいとーく Ver 2.1 ¥ 17,000
まいとーく Win 3.1 ¥ 18,000
その他のソフトも多数あります! TEL下さい!

申し込み書

機種	商品名	インチ	販売価格
総販売価格	+総送料	=総合計	円

注文方法

①申し込み用紙に機種名、価格、インチ等完全に御記入してください。
②ソフトの送料は1本500円、2本以上は1,000円です。
(代金引換での注文は手数料が1,000円加算されます。)
③申し込み書と代金を添えて現金書留かカワセでお送りください。
(御住所、お名前、TELは忘れずにお書き下さい。)
④注文商品のキャンセル、変更はできません。

送り先 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-1
プロトワンソフトウェア課TEL/FAX06-644-5954

ゲーム基板超激安!!

OLD基板からスーパーストIIXまでとにかくなんでも安い!!

当誌"ビデオゲームCLASSIC GUIDE"のコーナーに、当社在庫のほんの一部の基板価格がのってるよ!! お探しの基板はTEL下さい!!

各社コントロールBOXも新品・中古とりそろえ!!

店内には業務用アーケードマシンや新品・古中パソコンソフトも、大量に展示していますので、ぜひ一度御来店下さい!!

最新リストを御希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送り下さい!!急送します!!

ユニオン2号店
プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL・FAX 06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM10:00～PM20:00 年中無休
☎06-649-4080
代引OK!!TEL下さい!

テクナートのお知らせ。

- ☞ローンも取扱っております！（新製品、中古もOK）
- ☞基板はすべて3ヶ月保証付き！
- ☞コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス！
- ☞第2、第4日曜は営業してます！（AM10:00～PM7:00）

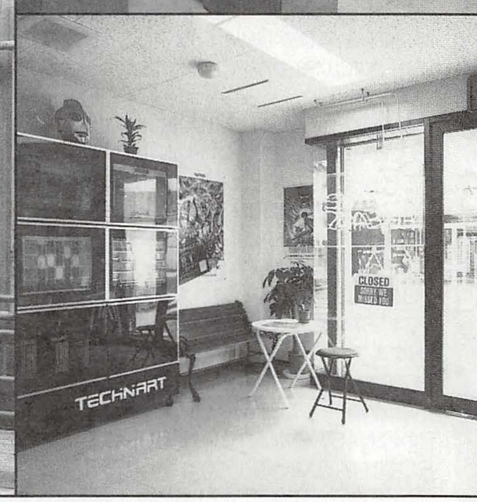
テクナートの広告です。

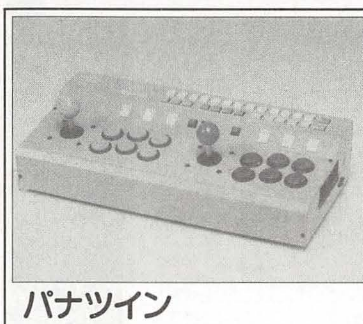
大阪名物

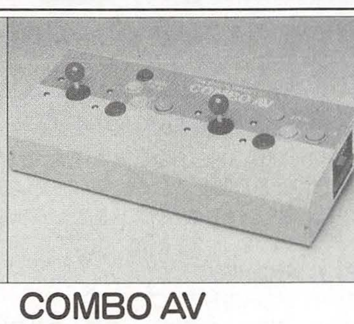


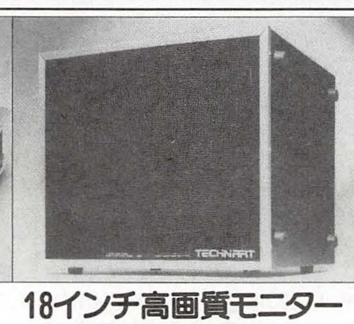


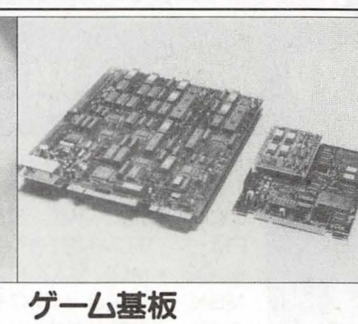












パナツイン

６ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、１Pと２Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／Ｓ端子標準対応。
本体　￥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル
￥3,000

COMBO AV

２スピーカーによるサラウンド＆ステレオ。高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。６ボタン
Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）　￥35,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　￥30,000
VRタイプ（上記両方の対応）　￥37,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。
高画質対応。パソコン対応。￥82,000
＊代金引換発送不可

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の２度にわたるチェックで完全整備、さらに３ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「全日本アミューズメントマシン・オペレーター協会会員」

テクナート

TEL. 06-643-7641

〒556 大阪市浪速区日本橋東2－10－13　営業時間AM10：00～PM7：30

中古基板も常時2,000枚在庫／　くわしい資料ご希望の方は、80円切手２枚同封のうえテクナートBM係まで／

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／

※ネオジオはSNKの登録商標です。※スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

来店レンタル可
ローン取扱

通信販売

NEO·GEO

専科

会員募集中
フリーダイヤルOK



4月28日発売日決定
ファイターズヒストリーダイナマイト
定価 28,000円➡21,600円

定価
48,800



5月
特価
29,800

付属のコントローラーは1本です。

ネオジオ本体
Ⓝ TEL特価 Ⓞ27,000 Ⓚ20,000



発売日価格未定好評予約受付中
ワールドヒーローズ2JET
定価未定➡23%OFF以上

代引送料
500円だけ

実質割引は
25%以上です。

ネオジオソフト
ネオジオハード **高価買取**

龍虎の拳2 5月特価21,600円

ネオジオ ソフト
新品7300・9300均一有

※代引送料は何本でも
500円(SFCは800円)
※業務用別途・相場変動有
Ⓝ 新品
Ⓞ 中古
Ⓚ 買取
※消費税別

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

※募集 ①FAX・BOX利用者(1BOX~100BOXまでOK。必要に応じてBOX番号をチラシ掲載もいたします) 操作簡単音声ガイドも使用できます ②ブラックマガジン掲載記事・イラスト投稿募集 ③版下作成いたします(D.T.P電子組版。このチラシもD.T.P電子組版です) ④電脳Supperブラック マガジン取扱い店 ◉各お問い合せ、くわしい資料はストレート管理部までご相談ください。

パソコン
ソフトショップ **BROS!**

大阪日本橋に
パソコンソフト
通販ショップ

OPEN!

OPEN記念 全ゲームソフト超特価！
品数・価格どこにも負けません在庫5000本
更にOPEN記念として、色々なサービス品も
取りそろえています。
(新品特価ソフト1000円 ~)

パソコン
ソフトショップ **BROS!**
〒556 大阪市浪速区日本橋3-12-6 サイトウビル2F
営業時間 AM 11:00-PM 7:00
TEL 06-646-1891
FAX 06-646-1892
振込み口座 三和銀行恵美須支店 (普)3645828

オール30%引き 送料何本でも600円 代引き500円
マウスマット(¥1500)プレゼント(先着3000名様)

ソフトオール30%引き		定価	メディア
エルフ	ドラゴンナイト4	8800	98.68.TWS
ばせり	イマージュ2	7800	98.68.TWS
アップルパイ	エレメンタル OH!	7800	98
シルキーズ	REIRA	7800	98
カクテル	ハーフムーンにかわるまで	8800	98
アリス	アンヴィヴァレンツ二律背反	6800	98
ばせり	Mug-R マグアール	7800	98
ミンク	ツーショットDiary	8800	98
レッドゾーン	アラベスク	7800	98
テクポリ	ヴァジン. ドリーム	12800	98
テスクライマックス	淫獣学園	8800	98
レッドゾーン	奈緒美 美少女達の館	5800	MAC-CD
アリス	ランス4 教団の遺産	7500	98.TWS-CD
シルキーズ	河原崎家の一族	7800	98.68.TWS

IBM,MAC,9821CD-ROM Windows対応
直輸入アダルト Heavenly BodiesV. 1,2,3 — 各¥7900
下石システム フォーミュラー68Kツール 19800 — ¥17800
ソフパル COPYAID 98/68/88 — ¥2000

激安
ブロック5F パロディ＊ハウス
パソコン・ワープロ専門店
ソフト在庫・種類 全道一



PARODY HOUSE
〒060 札幌市中央区南2西2ブロック5F
年中無休 AM 11:00-PM 8:00
TEL 011-221-7006
FAX 011-221-2825
北海道銀行、中央支店 (普)0710922

ストレートFAX・BOX
24時間FAX価格情報 03-3373-7849
BOX番号 [0024#] 98パソコンソフト
BOX番号 [0025#] DOS/V MAC

24時間価格・在庫情報のFAXサービス 操作説明

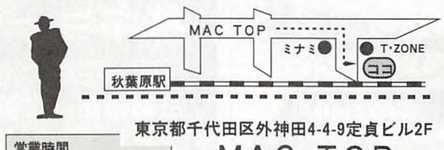
① プッシュ回線の電話で「FAX情報BOX」を呼び出します。 03-3373-7849
② FAX・BOX番号 0024# または 0025# を押してください。
③ ピーという発信音が聞こえましたら、スタートボタンを押してください。
④ あなたのFAXに資料が届きます 情報料無料

ダイヤル回線の場合は、トーンかプッシュを押しながらBOX番号を入力してください

新FAXBOX TEL03-3373-7849

PC98		標準価格	特価
98FELLOW/MATE	98MULTI	超特価	割引
エプソン	486RS2/SE2/HG/HX	超特価	割引
NEC	9801 NS/A +80M	248000	179900
ナナオ	F347-2 15インチ	128000	89800
エプソン	MJ-1000V2 ケーブル別	99800	59900
東芝	JW-98W	285000	179900
各社	5インチ1ドライブ	39800	18900
	5インチ2ドライブ	59800	29900
	3.5インチ1ドライブ		11900
	3.5インチ2ドライブ		19900
	3.5インチ1ドライブ 3モード切替		14900
	3.5インチ2ドライブ 3モード切替		22900
グロリア	GD-535MS 2ドライブ	54800	29900
各社	98フェロー用 1Mボード	14800	5900
	98メイト用 1Mボード	14800	7900
SIS	ASBサウンドボードADPCM	24800	19800
ヒート	98MIDEボード	16800	13800

MAC	標準価格	特価
THRUST MASTER フライトコントロールシステム		
FCS フライト. コントロールシステム	25800	17900
WCS ウエポン コントロールシステム	16800	12900
RCS ラダー コントロールシステム	26500	19900
SNE MACRO-10MVテンキー	16800	7900
SNE MACRO-10MLテンキー	12800	5900
データリンクOCEAN V256	250000	169900
3.5MO-256 128MB 読書可 12ms MAC.PC/AT		
WEC MAC 1GMB(外)専用カバーケース付		139000
MAC パワーブック用2.5-240M(内、外)キット付		49000
フォーマッター付 7.1Jにてフォーマット済み		
Computer Talkキット	9800	4900
Phone ネット キット	7800	3900
ComputerTalk&Phone 接続ケーブル1.5M		990
MAC切替器 1:3ケーブル付	7800	3900



東京都千代田区外神田4-4-9定貞ビル2F

営業時間
平日12:00~18:00
土曜12:00~18:00
定休日……日・祝日

MAC TOP
TEL03-5294-6350
FAX03-5294-6272

全国通販のストレート倶楽部

電脳 Supper 初心者からマニアまで必見
ブラック マガジン 5月創刊 A4 80頁 税込¥850
特集 香港SF周辺機器の驚異 業界の裏舞台他
香港直輸入おもしろゲーム雑誌
(最新パラメータなど掲載)
電脳遊戯月刊 最新版¥2,400
(メール代、手数料込み)



最新・電子の指し棒
詳しい資料は
ストレート情報BOX番号 0080#
レーザーポインター ¥ 9800→特価¥ 5800
(革命児、超ベストセラー)
レポ650(5倍) ¥19800→特価¥12800
(価格と明るさの高次元バランス)
登場！LAPO640・650

IBM	特価
IBM用 ハードディスク ドライブ各社	
サウンド&キーボード CRT	
プリンター. DOS/V. マウス. フロッピー. MO	
プリンターケーブル25M-36Mアセンブル 1.8	1280
プリンターケーブル25M-36Mアセンブル左出 1.8	1480
プリンターケーブル25M-36Mアセンブル右出 1.8	1480
232C 25M-25Mストレート結線 2.0	1280
232C 25M-25Fストレート結線 2.0	1280
232C 25F-25Fストレート結線 2.0	1280
BNC モニターケーブル 15P-4BNC 1.8	2980
ナナオ モニターケーブル 15M-9F	3980
VGA アナログ切替器 1:3	2980
02 50P-50Pハーフピッチ 新 1.0	2900
03 50Pハーフ-50Pハーフピッチ 1.0	2250
04 50P-50PハーフピッチSCSI 1.0	1950
07 50P/50PH-SCSI-2 ターミネータ	2800
QICKSHOT RF2リモートマウス	6900
QUICKSHOT OP1 ペン マウス	3900

- 消費税、送料がいります。ソフトは何本でも600円
- 商品はすべてメーカー保証付新品です。初期不良は交換いたします。(二週間以内、当社までの送料はお客様負担です。)
- 現金書留、または、銀行振り込みで
- 便利な日・祝日・指定日配達OK！
- 代金着払いは、一個口につき手数料500円が必要です。
- お客様にストレート(各店共通)の総合見積書とカタログをお送りいたします。返信用の封筒に90円切手を貼ってお送りください。

〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷3-19-4コーポキヨシ
(全国通信販売)
ストレート TEL 03-3320-0450 FAX 03-3377-7793

東京都民銀行新宿支店
振り込み口座(普通)0720924
お振り込み手数料はお客様負担となります。
お振り込み前に必ず在庫の確認をしてください。

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5″ or 3.5″)シリーズ

各11,480円三国志IV, 提督の決断II, 3×3EYES, プリンセスメーカーII, マルチペイント, マダラ, 各10,980円フラッシュバック, マイホームドリーム, ウルティマアンダーワールド, 森田将棋4, 将棋聖天II, 各9,980円ドラゴンスレイヤー英雄伝説III, A列車IV, 柿木将棋, エルドミニオン, スーパー野球道2, 臥竜伝ーがりょうでん, ソードダンサー凶刃の女神, スレイヤーズ!, 機動警察パトレイバー, 緋王伝II, 斬III, ガンシップ2000, F29リタリエイター, 極II, 銀河英雄伝説IIISP, トキオ, 信長の野望覇王伝, 項劉記, 現代大戦略EX, シュヴァルツシルトIV, ダービースタリオン98, ウイニングポスト, GE・TENII, ヴァージンドリーム, ハムレット, ザ・ナイト, 皇帝の要塞, スーパーリアル麻雀, レジオナルパワーIII, アローン・イン・ザ・ダーク, レヴァリィ, 妖撃隊, トキオ, 誕生, ブランデイッシュII, ロードス島戦記〜灰色の魔女, ダークサイド・オブ・ジーン, メモリーズ, スターファイア, F117ナイトフォーク, シムシティ2000(9821専), 各9,430円アルヴァリーグ冒険記, サークIII, バイブルマスター, プランマーカー・フルセット(9821), ナイツ・オブ・ザ・スカイ, パワードール, 各8,630円ATLASII, アマランスIII, 空軍大戦略, ルナテックドーン, ファーランドストーリー伝記, アトランティア, 各8,530円リバーサー氷結都市, クラシックロード2, センチュリオン, Jリーグ・プロサッカー1993, ウルティマサベージエンパイア, MS-DOS Ver. 3.3D, 5.0A, (7,730円パチンコ天使), 各7,830円ドラゴンハーフ, 魔導物語A・R・S, プライベートスレイブ, ファーランドストーリー, ヴェインドリームII, ファーストクイーンIV, レジェンドオブキランディア, ノーザンヴァース, ロードス島戦記II, A Year of War, MSフィールド2'93, スタークルーザーII, レジオナルパワーII, 大航海時代II, 大戦略IV, 電脳天使, AI将棋, パワーダービー, チェックシックス2, 黒の剣, 高校教師, センシャルエンジェルス(9821), スティームハイツ, DORベストセレクション上, 下巻(9821), 各6,980円ドラゴンナイト4, ミラージュ2, バクタ2, 淫獣学園, レッスルエンジェルススペシャル, ワーズワース, ハートヒートガールズ, けっこう仮面, ハーフムーンにかわるまで, 魔天学園, デッドオブザブレインII, V. Gヴァリアブル・ジオ, ツーショット・ダイアリー, 淫獣学園, シャングリラ2, 神愛聖人, 稚恵美・奈緒美(9821), 聖エレミア学園, クイーンオブデュエリスト外伝, 続・妖獣戦記, DOR・SE・93, パンドラの森, メタル・アイ, フォアフラッシュ, 天使たちの午後スペシャルII, 突撃!ぱっこんストリート, リビドー7, 幻世喜譚, 猫まんまEX, (6,680円ランスIV-教団の遺産), 各6,230円河原崎家の一族, レイラ, VIPERV10, トワイライト, 悦楽の学園, 美穂, 稚恵美, 誰も知らない, エンジェル, 禁断の血族, 闇の稜線, いけにえ享楽神殿, 淫獣幻夢II, ナイトウォーカー, 華と散るらん, デーモンシティ, イヤラシックパーク, 電撃DIVISION, ツモつきー, ホップ・ステップ雀符, ようこそシネマハウスへ, 牌牌遊戯, 雀ジャカ雀, 天仙娘々, 麻雀幻想曲II, 雀ボーグすずめ, 麻雀でPON!, Oh!Pai, 雀妃楼, アラベスク, ヒータークイーン, 暗黒千年王国, レッスルエンジェルスIII, 学園ボンバー, ストロベリー大戦略II, ドッぴゅんドンぴ写, 学園戦士セーラーファイター, ドラゴンナイトIII, クレセント, ジャイブ, グラムキャッツ1, 2, 亜紀子, 淫獣幻夢, プレミアム2, 落第天使コロン, サークルメイト, ロイヤルQ通, 不揃のレモン, 透明人間, D'ark外伝, タイニーステップ(CAL外伝), もっこりまん, 遊人スペシャル校内写生1〜3セット, 極楽まんだら, CAT'S PART-1, コレクターD番外編, チェリーボム, リップルカフェ, if2-イフ2, 格闘娘リョーコ, エンゲージエランズ, ぷりんせすでんじゃあ, Marion, DAYS in DUEL, ポゼッショナー, 電撃ナース, カスタムメイト, GOKKO Vol・1ドクター, Vol・2スクールガールズ, Vol・3, 各5,430円ここは楽園荘, 超高層クライシス, VIPER-GTS, コンサート, アンヴィヴァレンツ, 英雄志願, DOR・SEさきがけ, DALK, チャクラ, 壮陽佳肴, PONKAN(ポンカン), DOR, 2, 3, ランスII, III, ふぇち, プロスチューデントG, 妖幻道夢, ルア, 闘神都市, G・R, ツインピーチス, ナースゆうの夢魔戦線, Dr・STOP, DPS・SG, SG set2, set3, スーパーD・P・S, ヒーターパワフル, A列車IVマップコントラ+パワーアップキット, 制服マンション只今マン室1号棟, R・P・G, 魏呉蜀伝, ヒーターキング, VIPER-V6, VIPER-V8, AH・ANI(アーアン), 各5,120円コレクターD, アルキルフォス, ムウンライトチャンリンシャン, 各4,640円エストリア, ザ・タワー・オブ・キャビン, 奈緒美, 電話のベルガ…, クレイジーボール, まゆみ, ゆかのフシギな体験, ベルズアベニュー1, 2, LIKE, ソードダンサー増刊号'93, ウイルの伝言, ランドウォーリア, 各3,830円アリスの館2, ロードス島福神漬2, クイーンオブデュエクストパワーアップ, 外伝α, (15,800円MS-Window3.1, NECは16,800円

FM-TOWNSシリーズ

各13,300円三国志III, 提督の決断, (8,630円エターナム), 各11,480円信長の野望覇王伝, 轟II, 項劉記, 3×3EYES, 各10,980円キャッスルズII, エアーコンバットIIスペシャル, MS-DOS Ver6.2基本, FLASH BACK, ウルティマ・アンダーワールド, (11,980円プリンセスメーカー2), 各9,980円新・インビテーション, MS・ディティクティブ#2, 斬III, 緋王伝II, シージ, A列車IV, 新・メモリーズ, シュヴァルツシルトIV, F29リタリエイター, 極, 皇帝の要塞, ロードス島戦記〜灰色の〜, ダークサイド・オブ・ジーン, ソリチュード上巻, 下巻, ビューポイント, 銀河英雄伝説IIISP, ジェノサイドスクウエア, ダービースタリオン, スーパーリアル麻雀PIV, クラウズ・オブ・ジーン, アローン・イン・ザ・ダーク, F117Aナイトホーク, トキオ, レジオナルパワーIII, ライフ&デスII, 誕生, レジェンド・オブ・バロア, 女子高生少女発熱, 女子高生少女伝説, シュヴァルツシルト, ウイニングポスト, ハイパープラネット, プラネットハーモニー, ms-DOS V6.2基本, 各9,430円スーパーリアル麻雀, クイーンオブデュエリスト外伝α, 大航海時代II, 卒業'93, ヴェインドリームII, サークIII, ディファレント・レルム, バイブルマスター, エメラルドドラゴン, 各8,680円エターナム, ウイングコマンダー, アトラスII, 栄光は君に3, 機甲師団II, 天下後免, 各8,580円インディージョーンズ, センチュリオン, 電電伝説, ガジェット, デスブレイド, シャドー・オブ・ザ・ビーストII, モンキーアイランド2, クラシックロード1, リブルラブル, 各7,830円マッスルボマー, スカベンジャー4, ビューポイント, プランマーカー, 人形使い, KU2++, アルシャーク・アジャ, 達人王, 虹色電飾娘, ハイパープラネット四季・春編, DORベストセレクション上巻, 下巻, あすか120%, センシャルエンジェルス, SECREセクレ①〜⑦ 私デビューします, レジオナルパワーII, マニーカラーズ, ファーランドストーリー, ミュージックマシーン, ザ・レジェンド・オブ・キランディア, ドラゴンハーフ, 各6,980円ドラゴンナイトIV, ワーズワース, 同級生, メタルアイ, ビーストIII, ヴァーストニス, マッドパラドックス, ハイパーフェティシズム, 究極タイガー, 突撃!ぱっこんストリート, シャングリラ2, 稚恵美, 奈緒美, CALIII, デット・オブ・ザ・ブレインII, DOR SE'93, DE-JAII, 飛翔鮫, マリンフィルト, ゆみみみっくす, 続・妖獣戦記, リビドー7, 星の砂物語2, (6,180円ランスIV), 各6,230円デーモンシティ, 河原崎家の一族, REIRA, リップスティックADV3, 透明人間, アラベスク, if(イフ)2, ムーンライトエナジー, スコラ・ムービー・マガジン, DALK, 極楽まんだら, ハーフムーンにかわるまで, エンジェル, プレミアム2, イリウム, ぷよぷよ, エルフィッシュ・ライト, レッスルエンジェルス, II, ドラゴンナイトIII, ELLE, シャングリラ, イマージュ, クレセント, レミングス2, ルア, キッドピックスJr., マーブルマットネス, 雀ジャカ雀, 妖獣クラブカスタム, CAT'S PART1, Oh!Pai, 麻雀幻想曲II, 麻雀でPON!, 牌牌遊戯, 各5,430円あゆみちゃん物語, ランスIII, II, I, PONKAN(ポンカン), A列車IVマップ+パワーアップキット, ぷるぷるパラダイス, DALK, DOR・SEさきがけ, 闘神都市, ベルズアベニュー2, マージナルストーリーズ, DPS・SG・SGset2, 3, DOR1〜3, Dr・STOP, スーパーD・P・S, アリスの館, II, あやよさん1-2-3, ぷろすちゅーでんとG, ハビタットVol 2.1・L13, 各5,120円コレクターD, アルキルフォス, ムウーンライトちゃんりんしゃん, 各2,580円フリーウエア4, ソフトウエア入選作品集Vol. 2, 3, 各2,230円フリーウエアコレクション5・6・7, (2,430円フリ・コ・レ・マーティ1) 各2,630円スーパーテクノロジーデモ1993, フリ・コレ4, (21,200円F-BASICV2.1, (15,500円MS-Window3.1)

X68000シリーズ

各9,980円ストリートファイターIIダッシュ, 信長・覇王伝, 極, 沈黙の艦隊, ウイニングポスト, スーパーリアル麻雀PIV, 各8,580円餓狼伝説2, キャッスルズ, コットン, 各7,830円あすか120%, 大魔界村, ロードス島戦記II, ジオグラフシール, 各6,980円ドラゴンナイトIV, 同級生, 妖獣戦記, 突撃ぱっこんストリート, シャングリラ2, ぷよぷよ, メタルアイ, 天使たちの午後6, あにまーじゃんV3, DOR SE'93, キャンキャンバニーエクストラ, ワーズワース, 各6,230円クレセント, マーシャルエイジ, G・R, 亜紀子, 雀ジャカ雀, Oh!Pai(オーパイ), CAT'S PART-1, 麻雀幻想曲II, 河原崎家の一族, クウツー, マッドストーカー, 亜紀子, イフ2, 各5,430円AMBIVALENZ〜二律背反, ランスII・III, 闘神都市, VIPER V8, V6, DALK, G・R, ぷろすちゅうでんとG, あゆみちゃん物語, Dr・STOP, DORパート2, 3, スーパDPS, 各4,290円チェルノブ, スターフォース, テラクレスタ, (5,320円クレイジークライマー1+2), (6,930円リブルラブル), (4,560円ワールド・オブ×68), (7,430円キーパー), 各4,680円アルゴスの戦士, 出世大相撲&エキサイティングアワー,

Macintosh(Windows3.1)

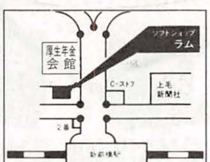
各11,480円性豪伝説, ナンパクラブ, 女体解剖, 各9,980円ZAPPiNK, 召使いSP, Hyper AV, 2, 3, 信長・覇王伝, マックポン, 卒業, 女囚幻想, 縛りII, 各7,830円DEGITAL EROTICA Vol 1・2, 3・4, シムシティ2000, SEXY AV MAGAZINE, 人妻調教マニュアル, 私デビューします, KUKIDIGITAL EROTICA, MINT ANGLE, COUNT DOWN, 罪, ぽのいぢり, 各4,980円ブラックペッパー, ペットショップ, 亜紀子, 奈緒美, 電話のベルが, LES♀MIX2,

DOS/V

各11,980円プリンセスメーカー2, 三国志IV, 提督の決断II, 各9,980円アローン・イン・ザ・ダーク2, トキオ, 項劉記, エピック, ダービースタリオン, ウイニングポスト, A列車III, F29リタリエイター, 信長・覇王伝, 斬III, 現代大戦略EX, MS-DOS Ver6.2基本, 各7,980円アローンインザダーク2, DOOM, エルフィッシュ, X・WING, STAR WARS REBEL ASSAULT, マスターオブモンスターズFinal, レジオナルパワーII, 元朝秘史,

ネオジオ・ハード, 周辺機器

各8,830円餓狼伝説, クロスソード, ゴルフ, (11,100円ワールドヒーローズ), 各21,580円餓狼伝説スペシャル, サムライスピリッツ, 21,500円龍虎の拳II, (21,580円ファイターズヒストリーダイナマイト), 5,380円コントローラー, 3,300円メモリーカード, 1,850円RGBケーブル, 1,680円RFコンバーター, 35,800円NEO-GEO, 16,800円スーパーファミコン, 26,800円PCエンジンDUO-R, 9,980円メガドライブII, 24,500円メガCDII, 54,800円FMタウンマーティ(マウス付), (5,180円XE-1・ST2), (8,320円XE-1PRO), 7,120円XAV-IS, 5,980円XMD-2・3RGB, 59,800円XVGA-1V, 55,800円240Mハードディスク, 各950円(5″2HD10枚)マクセル, スリーエム, 3.5″HD1枚120円, 3.5″DD1枚150円, 各3,380円フロッピーケース5″180枚入3.5″150枚入, (TVシールド14・15型3,980円, 20型21型5.580円), 49.800円, 3DO REAL



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。(郵便振替の方は通信欄に記入)郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。(610円〜地域により異る)。
- 宅急便での代金引換は別途料金になります(送料620円より、代引手数料400円)。
- その他取扱い品、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器、3DO。

- 営業時間　火曜〜金曜12:00〜20:00、土曜11:00〜20:00、日祭10:00〜19:00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町17-13

中古パソコン 全国通販

パソコン&ソフト (MSX・88・X68K他)

コンピュータクラブ

中古専門 通販ショップ **コレクション**

■コンピュータゲームならおまかせ!!

ご注文 お問合せは ☎0427(20)5471

ゲームソフト 高額買取中

- MSX用(1,2)(MSX1.2)
- X68000用(5インチ)
- S-ファミコン用
- PC-9801用(5・3,5インチ)
- X1/FM77用
- メガドライブ用
- PC-エンジン用(HU・CD)
- FMタウンズ用(CD, FD)
- PC-8801用(SR〜・VA)
- 美少女ソフト
- マウス・Jパッド・ハンドブック他

MSX各種本体(FD付) 98&88・タウンズ・ディスプレイ メガCD・PCエンジンDUOなども買取中

古いソフト(98用2DD版・マスターシステムなど)もOK!

▶超特価ゲームソフト販売中〜

ゲームユーザーに大好評!!

コレクションリスト

…なつかしのソフトから名作・人気ソフトまで…

随時発行します特価ゲームソフト在庫情報のコレクションリストは45%〜80%OFFのお買得ゲームソフトの現在の在庫と価格がすぐにわかるのでゲームフリークには見逃せないリストです。このコレクションリストご希望の方は80円切手6枚同封のうえリスト係までお申込み下さい。(おさがしソフトが見つかるかも…)また希望者多数のため、リスト3回分(毎月1回発送で3ヶ月間)まとめての申し込みも可能になりました。ご希望の方は郵便小為替1,500円分同封の上、リスト係までお申し込み下さい。(初回発送リストに5,000円以上購入時1,000円割引になる3ヶ月間有効のコレクションチケット付)

(リスト掲載ソフト)

MSX(1・2)・X68000・PC-8801・FMタウンズ・X1
PC-9801(5・3.5)・S.ファミコン・PCエンジン・メガドライブ他

中古パソコン ゲーム機 特価販売中!

- MSXターボR ¥29,800より
- MSX2+(各社) ¥18,800より
- メガCD/CD2 ¥16,800より
- MSX用プリンター ¥7,800より
- PCエンジンDUO ¥19,800より
- 88(FE・FA・MA)・X1ターボ買取中

COMPUTER CLUB

コレクション

〒194 東京都町田市原町田2-2-1 町田第6ビル301

TEL 0427(20)5471

FAX 0427(20)5405 (24時間受付)

(振込銀行) 三和銀行町田支店(普)3718803 コレクション

■コレクションからのお願い
- 注文の際には必ず申込書を同封して下さい。(リストの請求には必要ありません)
- 予約なしのご送金はご遠慮下さい。
- ご送金は現金書留、郵便為替、銀行振込のいずれかでお願いします。
- 買取品送付の場合は申込書と下記のいずれかの証明書のコピーを同封して下さい。(運転免許証、身分証明書(写真付)、学生証(写真付)、パスポートなど。
- 高校生以下の方の買取の場合は申込書に保護者の方の承諾署名も必要です。(保護者の方の承諾がない場合は買取り出来ません。)

(営業時間) 平日 PM2:00〜PM7:00 (火・土・日は休業日)

○コレクションは通販専門ショップです。

ハガキ・封書によるお問合せ大歓迎!!

年　月　日	申込書 (注文・買取)	品名
氏名	(才)	
住所	〒	
電話番号	( )	
保護者名	印	

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら5/8日(日)は消防検査の為、全店臨時休業とさせていただきます。

恒例！春の超特価ビッグバーゲン開催中！(6/10迄)代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

■渋谷店(渋谷駅ハチ公口/1階が大和銀行のビル)
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
年中無休／AM10:00〜PM7:00

■吉祥寺店(JR吉祥寺駅ロンロンヤング館 郵便局前)
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
水曜日定休／AM10:30〜PM7:00(但し、火曜日のみ〜PM6:30)

通信販売はこちらへ ☎03-3463-4455 (ヨシコココ)
24時間FAX受付(ご注文や見積り依頼に!!) 03-3463-4454

全国通販OK　クレジット大歓迎　全商品完全保証付

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10:00〜PM7:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は5月1日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用払いやボーナス一括返済、ボーナス月のみの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341) 普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820) 普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162) 普通口座 2870068
郵便局(郵便振替口座) 東京6−168261
〈口座名義はすべて「㈱日本マイコン流通センター」です〉

【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455
■吉祥寺店 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店 0422-21-9872

今月の超お奨め商品

エプソン PC286LP-STD
¥49,800で買える！
【チャンス！83%引き】
定価¥298,000
30台限定

★PC286LP-STD
● プリンター内蔵ラップトップ・パソコン
● 98のソフトを利用できます。
● 3.5"ドライブ2基搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,128	¥9,100
12回	¥5,493	¥5,700

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコン本体

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-9821Ap2/U2	(98MATE)(i486DX/66MHz)	¥448,000の品	33%OFF	¥295,000	月々¥10,600の36回払い
NEC	PC-9821As2/U2	(98MATE)(i486SX/33MHz)	¥328,000の品	33%OFF	¥218,000	月々¥11,100の24回払い
エプソン	PC-486HX2	(i486DX2/66MHz)	¥398,000の品	50%OFF	¥197,000	月々¥7,100の36回払い
NEC	PC-9801BX2/U2	(3.5"モデル)(i486SX/25MHz)	¥178,000の品	32%OFF	¥119,000	月々¥6,000の24回払い
エプソン	PC486SE2	(3.5"モデル)(i486SX/25MHz)	¥158,000の品	36%OFF	¥99,800	月々¥5,000の24回払い
NEC	PC-9821Ce2/S2	(98マルチ)(本体&CRT&CDセット)	¥348,000の品	29%OFF	¥245,000	月々¥8,800の36回払い
エプソン	PC486NAS2	(PC486ノート)	¥248,000の品	39%OFF	¥148,000	月々¥5,300の36回払い
エプソン	PC486NASC2	(PC486ノートカラー)	¥448,000の品	28%OFF	¥318,000	月々¥11,500の36回払い
NEC	PC-9801NX/C	(PC98ノートカラー)	¥438,000の品	42%OFF	¥248,000	月々¥8,900の36回払い

メーカー	商品名	定価	特価
NEC	PC-9801BA2/U2	¥338,000	¥230,000
	PC-9801BS2/U2	¥238,000	¥165,000
	PC-9801BS2/U7	¥278,000	¥189,000
	PC-9801BA2/U7	¥378,000	¥257,000
	PC-9821Ce2/S1	¥298,000	¥199,000
NEC	PC-9821Cs2/S2	¥428,000	¥295,000
	PC-9821Be/U7W	¥268,000	¥185,000
	PC-9821Bs/U7W	¥298,000	¥209,000
	PC-9821As2/U7W	¥418,000	¥285,000
	PC-9821Ap2/C9T	¥800,000	¥558,000
エプソン	PC486SR2	¥218,000	¥129,000
エプソン	PC486HX3	¥423,000	¥208,000
	PC486HG2	¥338,000	¥168,000
富士通	FMタウンズII HR20	¥328,000	¥94,800
	FMタウンズII MA2A	¥298,000	¥199,000
	FMタウンズII UG20	¥268,000	¥128,000
アップル	MAC LC-575(HD820/CD/ROM)		¥258,000

漢字プリンター

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
NEC	PC-PR1000E/4	(A4対応レーザープリンター)	¥148,000の品	52%OFF【限定超特価品】	¥69,900	月々¥6,400の12回払い
NEC	PC-PR201/47	(136桁ドットインパクト式)	¥85,000の品	43%OFF【限定10台】	¥47,800	月々¥4,400の12回払い
キヤノン	BJC-600J	(カラーインクジェット)	¥120,000の品	28%OFF	¥84,800	月々¥7,800の12回払い
エプソン	MJ-500	(A4、インクジェット)	¥74,800の品	59%OFF【限定10台】	¥29,800	月々¥3,200の10回払い
キヤノン	BJ-10V/Lite	(インクジェットプリンター)	¥69,800の品	49%OFF	¥34,800	月々¥3,200の12回払い
キヤノン	BJ-220JC	(A3対応インクジェット式)	¥98,000の品	40%OFF	¥57,800	月々¥5,300の12回払い
富士通	FP-110FN	(PC/FM用熱転写プリンター)	¥49,800の品	60%OFF	現金特価 ¥19,500	
NEC	PC-PR101/T165A	(A4、カラー熱転写プリンター)	¥99,800の品	34%OFF	¥64,800	月々¥3,200の24回払い
エプソン	LP-1500S	(A4、レーザープリンター)	¥148,000の品	42%OFF	¥85,000	月々¥7,800の12回払い

カラーディスプレイ

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
三洋	CMT-D14UM5	(14インチ、マルチスキャン)	¥118,000の品	58%OFF	¥47,800	月々¥2,300の24回払い
エレコム	HRM-17E	(17インチ、マルチスキャン)	¥138,000の品	37%OFF	¥85,000	月々¥4,200の24回払い
NEC	PC-KM171	(17インチ、マルチスキャン)	¥258,000の品	65%OFF	¥87,800	月々¥8,100の12回払い
IDEXON	MF-8517	(17インチ、マルチスキャン)	¥94,800の品	7%OFF	¥87,000	月々¥8,000の12回払い
αデータ	ACM-217	(17インチ、マルチスキャン)	¥128,000の品	38%OFF	¥78,000	月々¥3,800の24回払い
ABM	ACM-1404NV	(14インチ、ハイレゾ対応)	¥98,000の品	63%OFF【限定30台】	¥34,800	月々¥3,200の12回払い
NEC	PC-KD1421	(14インチ、アナログ)	¥76,800の品	50%OFF【限定30台】	¥38,000	月々¥3,500の12回払い

ハードディスク

メーカー	商品名	仕様	定価	割引	特価	月々
アルトス	エリアス340NZ	(98用外付SCSI 340メガ)	¥99,800の品	50%OFF	¥54,800	月々¥5,000の12回払い
各社	98用240メガ外付け				¥37,800	月々¥3,500の12回払い
アルトス	INNER120MA【限定50台】	(98MATE用内蔵IDE 120メガ)	¥53,000の品	71%OFF	現金特価 ¥14,800	
各社	98FELLOW用内蔵340メガ				¥35,800	月々¥6,300の6回払い
各社	98MATE用内蔵340メガ				¥36,800	月々¥6,500の6回払い
各社	98Note用内蔵340メガ	(PC9801Ne,NSR,NC,NA/C NX/C、マルチ専対応)			¥47,800	月々¥4,400の12回払い
各社	98Note用内蔵250メガ	(PC9801Ne,NSR,NC,NA/C NX/C、マルチ専対応)			¥36,800	月々¥6,500の6回払い

その他の周辺機器

メーカー	品名	定価	特価
ICM	MO-4120(MO)	¥148,000	¥94,000
エレコム	EMO-1280(MO)	¥198,000	¥98,000
データイエスト	DWR22MS(CD)	¥69,800	¥35,800
ロジテック	LMO-340(MO)	¥128,000	¥88,000
メルコ	DNA-540(MATE用540メガHD)		¥55,800
AIWA	PV-AF144V5(モデム)	¥64,800	¥34,800
AIWA	PV-P24(モデム)	¥22,000	¥17,800
マイクロコア	MC14400FX(モデム)	¥46,800	¥35,800
NEC	スピークス10(ファクシミリ)	¥64,700	¥38,000
NEC	PC-9801NS/A	¥248,000	¥175,000
IBM	PS/V Vison	¥368,000	¥269,000
アップル	マッキントシュ各種		超特価
各社	増設フロッピーディスク		超特価
各社	ワープロ		超特価

分割回数は3〜60回までお選びになれます。又、ボーナス併用のお支払いやボーナス月のみの支払いもOK。セットでのクレジットも大歓迎!!

● 上記の商品は全て新品です。　● 中古品の在庫もございます。3,000台の在庫を検索して特価をご案内致します。
● お近くの方は是非各店舗へご来店ください。　● 在庫切れ商品のご予約もお気軽にお申し付せください。
● お手持ちのパソコン、周辺機器など高価にて現金で即買取致します。(新品から中古までOK)
● 価格には消費税は含まれておりません。　● 在庫と特価は変動しますのでご確認ください。
● 送品に対する送料は別途必要です。　● 代金引換え配送可能(若干の手数料要)

広告の商品は当社取扱品の一例です。その他の商品はお電話でお問合せ下さい。

株式会社 日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
TEL 03-3463-4455　FAX 03-3463-4454

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

2 新品のページ

当社お奨めセット販売(安心のセット購入で、すぐに使えます。)

Windows派のお奨めセット

NEC	PC9821Be/U7W	¥268,000
三 洋	CMT-D14UM5(14"マルチCRT)	¥118,000
合計定価		¥386,000



41%引

特価 ¥226,800

- i486SX/25MHz搭載の98本体に人気のマルチスキャン対応カラーモニターをセット Windowsがすぐに使えます。
- 本体には120メガハードディスク&5.6MBメモリー&MS-DOS5.0A-HとMS-Windows3.1標準搭載、初心者の方でも簡単に利用できます。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥26,296	¥25,500
18回	¥15,345	¥14,900
36回	¥8,509	¥8,200

クレジット表は、消費税込の価格です

ノートパソコン派のお奨めセット

EPSON	PC486NAS2	¥248,000
メルコ	XRE-4000AS(x2)	¥27,000
ICM	Pack EV-250(250メガHDD)	¥79,000
EPSON	MS-DOS Ver5.0	¥12,800
合計定価		¥366,800



37%引

特価 ¥229,700

- i486SX/25MHz搭載ノートパソコンに4メガRAMと250メガHDD、MS-DOSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥25,967	¥25,900
18回	¥15,380	¥15,100
36回	¥8,788	¥8,300

クレジット表は、消費税込の価格です

マック 超特価セット

アップル	MAC LC575(8MB/HD320/CD)	¥398,000
エプソン	MJ-500(プリンター)	¥74,800
エプソン	EL-INK(MAC接続アダプター)	¥19,800
合計定価		¥492,600



39%引

特価 ¥299,800

- カラーモニター&CD-ROM一体型の超人気マッキントッシュ
- 8メガRAM&320メガHDD&キーボードも付属で買ってすぐに使えます。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥33,929	¥33,800
18回	¥20,213	¥19,700
36回	¥12,624	¥10,800

クレジット表は、消費税込の価格です

マルチメディアならタウンズだ!

富士通	FMタウンズIIモデルMX170A	¥468,000
αデータ	ACM-217(17"カラーモニター)	¥128,000
合計定価		¥596,000



40%引

特価 ¥356,000

- 486(66MHz)CPU&CD-ROM&170メガHDD搭載、タウンズにハイレゾ対応17インチカラーCRTをセットで40%引き!!
- マルチメディアソフトも豊富でさらにWindowsにも即対応OK!

回数	1回目	2回目以降
10回	¥40,615	¥40,100
18回	¥23,882	¥23,400
36回	¥15,850	¥12,800

クレジット表は、消費税込の価格です

カラーノートパソコン激安セット 【限定10セット】

エプソン	PC-9801NX/C	¥438,000
メルコ	DNN-250(250メガHDD)	¥48,000
合計定価		¥486,000

40%引 特価 ¥292,800

- i486高速CPU搭載でTFTカラー液晶モニター搭載
- 250メガのハードディスクをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥33,234	¥33,000
18回	¥20,422	¥19,200
36回	¥14,004	¥10,500

クレジット表は、消費税込の価格です

最高速PC98セット

NEC	PC9801BA2/U7	¥378,000
シャープ	CU-14PD	¥89,800
合計定価		¥467,800

36%引 特価 ¥293,800

- i486DX2/66MHz-CPU搭載の超高速処理パソコン
- 本体には120メガハードディスクと3.6メガRAMを標準搭載

回数	1回目	2回目以降
10回	¥33,462	¥33,100
18回	¥19,906	¥19,300
36回	¥11,807	¥10,600

クレジット表は、消費税込の価格です

激安PC-9801セット

NEC	PC9801BX2/U2	¥178,000
メルコ	DNB-340(340メガHDD)	¥44,800
シャープ	CU-14PD	¥89,800
NEC	MS-DOS Ver5.0	¥9,800
合計定価		¥322,400

38%引 特価 ¥199,500

- i486SX/25MHzの高速デスクトップパソコン
- 人気カラーモニターと340メガハードディスクとMS-DOSをセット

回数	1回目	2回目以降
10回	¥22,506	¥22,500
18回	¥13,608	¥13,100
36回	¥7,939	¥7,200

クレジット表は、消費税込の価格です

マルチメディアの先駆者! FMタウンズセット

富士通	FMタウンズIIモデルMA170A	¥368,000
三 洋	CMT-D14UM5(14"マルチCRT)	¥118,000
合計定価		¥486,000

47%引 特価 ¥256,800

- 486(33MHz)CPU&CD-ROM搭載タウンズ本体に人気のハイレゾ対応カラーCRTをセット
- マルチメディアソフトも豊富でさらにWindowsにも即対応
- マルティメディアに必須のハードディスク170メガ内蔵

回数	1回目	2回目以降
10回	¥29,532	¥28,900
18回	¥18,580	¥16,800
36回	¥12,598	¥9,200

クレジット表は、消費税込の価格です

決算処分ビッグバーゲン!(6/10まで)

その他の新品特価商品

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9821Bp/U7W	398,000	275,000
NEC PC-9821Bp/U8W	438,000	299,000
NEC PC-9821As2/M2	342,000	240,000
NEC PC-9821As2/U7W	418,000	285,000
NEC PC-9821As2/U8W	458,000	315,000
NEC PC-9821Ap2/U8W	580,000	398,000
NEC PC-9821Ap2/C9W	700,000	478,000
NEC PC-9821Ap2/C9T	800,000	548,000
NEC PC-9801BX2/M2	192,000	135,000
NEC PC-9801BX2/U7	238,000	165,000
NEC PC-9801BS2/M2	252,000	175,000
NEC PC-9801BA2/M2	352,000	245,000
NEC PC-9821TS	670,000	455,000
NEC PC-9821TS/120W	770,000	525,000
NEC PC-9821Ne/340W(カラー液晶、340メガHDD内蔵)	768,000	498,000
NEC PC-9821Ce2-S2D(CD-ROM&CRT&170メガHDD)	363,000	255,000
NEC PC-9821Cs2-S3(CD-ROM&CRT&340メガHDD)	468,000	328,000
NEC PCエンジンDuo-R(CD-ROM搭載)	39,800	30,800
エプソン PC486PT1(i486SX/25MHz、Pen-PC機能付)	288,000	228,000
富士通 FMタウンズII MX20(i486CPU搭載)	398,000	268,000
富士通 FMタウンズII ME20(i486CPU搭載)	198,000	135,000
富士通 FMタウンズII HR20(i486CPU搭載)	328,000	94,800
富士通 FMタウンズII UG20(CRT一体型)	268,000	128,000
富士通 FMタウンズMARTY(CD-ROM搭載)	98,000	49,900
富士通 FMV-466Dspモデル340(DOS/V、340メガHDD内蔵)	378,000	279,000
富士通 FMV-433DモデルFD-A(DOS/V)	248,000	189,000
富士通 FMV-425DモデルFD-A(DOS/V)	178,000	138,000
富士通 FMV-425N-FD	228,000	178,000
富士通 オアシス30LX601(人気ワープロ)	198,000	99,800
アップル マッキントッシュCentris660AV(8MB/HD230/CD-ROM)	398,000	268,000
アップル マッキントッシュCentris840AV(8MB/HD500/CD-ROM)	770,000	378,000
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	165,000
東 芝 J3100EZ486(ダイナブックイージー486)	248,000	159,000
東 芝 J3100EZ486P(ダイナブックイージー486P、プリンター内蔵)	298,000	198,000
カラーディスプレイ		
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	68,000
NEC PC-TD211(TV機能付、21インチ、アナログ2モード)	198,000	128,000
NEC PC-TD151(TV機能付、15インチ、アナログ2モード)	108,000	64,800
NEC PC-KM172(17インチ、マルチレゾリューション)	198,000	128,000
NEC PC-KM153(15インチ、マルチレゾリューション)	110,000	75,000
NEC C14-R27(14インチカラーTV、ビデオ入力端子付)	オープン	29,800
キャラベル AV-14CRT(14インチ、マルチスキャン)&98ケーブルセット	54,800	44,800
エレコム HRM-14(14インチ、ハイレゾ対応)	69,800	39,800
SONY CPD-1738(17"マルチスキャン、ハイレゾ対応)	188,000	109,000
IDEXON MF-5517AJ(17"マルチスキャン、ハイレゾ対応)	158,000	79,800
シャープ CZ608D(X68専用ディスプレイ)	94,800	66,800
シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	98,000
シャープ CU-14MD(14"、0.31、アナログ)	74,800	34,800
ハードディスク/光磁気ディスク/CD-ROM		
各 社 98MATE用内蔵520メガHDD	——	54,800
各 社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵340メガHDD	——	46,800より
各 社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵500メガHDD)	——	68,000より
エレコム EN-125EP(エプソンノート用内蔵125メガHDD)	47,800	35,800
ICM Pack EV-250(エプソンノート用内蔵250メガHDD)	79,000	49,800
ICM Pack EV-340(エプソンノート用内蔵340メガHDD)	99,800	63,800
キャラベル Pack AV-500UGmk2(エプソンノート用内蔵500メガHDD)	138,000	78,000
エレコム EMO-1280S(3.5"光磁気ディスク)	128,000	98,000
ICM MO-4120(3.5"光磁気ディスク)	148,000	94,000
漢字プリンター		
NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット、限定)	158,000	84,800
NEC PC-PR101/TN103A(80桁、カラー、熱転写)	79,800	55,800
NEC PC-PR101/TN103(80桁、カラー、熱転写)	69,800	49,800
横川HP HP-Deskjet505J-PLUS(高速A4カラーインクジェット)	78,000	55,800
エプソン VP-1100(138桁、24ピン、ドットプリンター)	79,800	49,800
エプソン AP-1000V2(48ドットカラー熱転写プリンター)	69,800	45,800
エプソン LP-1500(B4レーザープリンター)	178,000	85,000
エプソン LP-8000S(A3レーザープリンター)	298,000	198,000
スター JR-200CL(136桁、カラー、ドット)	134,800	62,800
キヤノン LBP-B406EII(B4レーザープリンター)	238,000	158,000
キヤノン LBP-A404GII(A4レーザープリンター)	148,000	98,000
エプソン AP-300(A4、48ピン、熱転写)	59,800	27,800
富士通 FP-150FX(PC/FM用熱転写式、超特価)	59,800	39,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写、超特価)	99,800	39,800
その他の周辺機器		
アイワ PV-AF144V5(14400ボーモデム、FAX機能付、限定特価)	64,800	34,800
各 社 98用カラーCRTパック(NS/E、NS/T用)	——	4,900
各 社 PC9801シリーズ用フルキーボード	——	7,900
カノープス PowerWindow928-2(98用フルカラーWindowsアクセラレーター)	75,000	55,800
カノープス PowerWindow801G(98用フルカラーWindowsアクセラレーター)	29,800	24,800
カノープス PowerVision(98用ビデオキャプチャー&VFW&PCM音源)	78,000	57,800
NEC PC9801-86(PCM/FM音源ボード)	25,000	19,800
エム・エス・アイ SS-10II(98用ステレオFM音源ボード)	16,800	13,800
フジオン 16C-98(VM用拡張16色ボード)	——	15,000
NEC Speaks10(家庭用ファクシミリ、留守番電話接続機能)	64,700	34,800
各 社 PC98用 3.5"×1、2HDドライブ	——	12,800より
各 社 PC98用 3.5"×2、2HDドライブ	——	19,800より
各 社 PC98用 5"×1、2HDドライブ	——	19,800より
各 社 PC98用 5"×2、2HDドライブ	——	29,800より

上記の価格表の他にも激安価格で販売いたしております。お問い合せください。

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA UC DC 日本信販

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

※誠に勝手ながら5/8日は消防検査の為、全店臨時休業とさせていただきます。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM7:00

通信販売受付センター
日本マイコン流通センター
03(3463)4455 (ヨシココ)

通信販売 送金先
大和銀行 渋谷支店㊜6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊜1133110
第一勧業銀行 渋谷支店㊜2870068
あさひ銀行 渋谷支店㊜451454
郵便振込口座 東京6-168261
- 口座名義/㈱日本マイコン流通センター

新品代金引換配送もOK!

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929
★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

盗難でも安心総合保険システム!!

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

年中無休 (AM10:00〜PM7:00)

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)4454

渋谷駅前店



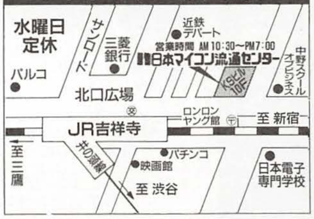
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

毎週水曜日定休 (AM10:30〜PM7:00 但し、火曜日のみ〜PM6:30)

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

お電話でのお問い合せは03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら5/8日は消防検査の為、全店臨時休業とさせていただきます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(2〜4回払)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積りや当社カタログ請求もお気軽に!! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

中古新品の組合せは自由!

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

NEC PC-9801FX/U5

新品限定品　定価¥398,000



特価 ¥118,000

- i386SX/12MHz-CPU搭載
- 40メガハードディスク内蔵
- 5インチFD×2基搭載
- FM音源搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	¥8,871	¥7,700
24回	¥6,633	¥6,000
36回	¥6,748	¥4,200

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-9821Ce2/S1

中古品　定価¥298,000



特価 ¥155,000

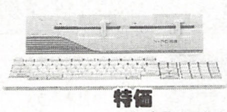
- i486SX/25MHz-CPU搭載
- フォトCD対応倍速CD-ROM搭載
- 3.5インチFD×1基搭載
- PCM/FM音源搭載
- 15インチカラーモニター標準セット

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,897	¥10,100
24回	¥ 8,283	¥ 7,900
36回	¥ 5,957	¥ 5,600

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-98DO

中古品　定価¥298,000



特価 ¥45,000

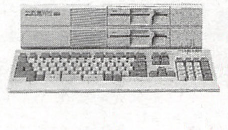
- 5"FD×2基搭載
- FM音源内蔵
- 1台2役、98(VM11)&88(MA2)

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,363	¥8,200
10回	¥5,753	¥5,000
15回	¥4,544	¥3,400

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC PC-88VA

中古品　定価¥298,000

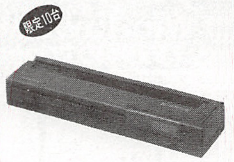


- 5"(2HD、2D)×2FDドライブ搭載
- 16ビット高速CPU装備
- FM音源搭載

現金特価 ¥27,800

東芝 PWS-5271A

中古品　定価¥58,000



- ダイナブックシリーズ用熱転写漢字プリンター
- 接続ケーブル付属

現金特価 ¥19,800

中古商品特価表 5/1以降フェアー期間限定 販売予定特価表 (表の他にも多数在庫あります。)

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		-
NEC	N5200ﾓﾃﾞﾙ07AD I (N5261-24、8FDx2、386SX/16MHz)"	-	¥15,000
NEC	PC9821Ne(i486SX/33MHz、ｶﾗｰ液晶ﾉｰﾄ、640x400/480対応)	¥588,000	¥328,000
NEC	PC9801NX/C(i486SX(J)/20MHzCPU、98ﾉｰﾄ、ｶﾗｰ液晶)	¥438,000	¥228,000
NEC	PC9801NS/E(98Note NS/E)	¥278,000	¥108,000
NEC	PC9801NS(98Note)	¥298,000	¥79,800
NEC	PC9801N(98Note)	¥248,000	¥55,800
NEC	PC98XLﾓﾃﾞﾙ2	¥575,000	¥34,800
NEC	PC98XLﾀﾞﾌﾞﾙ(40ﾒｶﾞHDD取外し済み、ﾊｲﾚｿﾞ対応)	¥988,000	¥39,800
NEC	PC-H98S-U8-100(i486SX/20MHz/100ﾒｶﾞHDD)	¥798,000	¥118,000
NEC	PC-H98U80-002(i486SX/16MHz)	¥580,000	¥94,800
NEC	PC-H98S-U8-002(i486SX/20MHz)	¥548,000	¥99,800
NEC	PC98RL5(ﾊｲﾚｿﾞ対応、40ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥970,000	¥99,800
NEC	PC9821As/U7(98MATE,120ﾒｶﾞHD内蔵、i486DX/33MHz)	¥498,000	¥198,000
NEC	PC9801DA2(32ﾋﾞｯﾄ)	¥44,800	¥108,000
NEC	PC9801DX2	¥318,000	¥79,800
NEC	PC9801RA21(32ﾋﾞｯﾄ)	¥498,000	¥99,800
NEC	PC9801RX2	¥398,000	¥69,900
NEC	PC9801VX21	¥433,000	¥59,800
NEC	PC9801VM21	¥390,000	¥45,800
NEC	PC9801VM4(20ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥830,000	¥41,800
NEC	PC9801VM2 (別売り256K-RAM¥3,000有り)	¥415,000	¥30,000
NEC	PC9801VF2 (別売り256K-RAM¥3,000有り)	¥348,000	¥25,800
NEC	PC9801M2 (別売り512K-RAM¥5,000有り)	¥415,000	¥27,800
NEC	PC9801F2 (別売り512K-RAM¥5,000有り)	¥398,000	¥19,800
NEC	PC9821Ce-S1(CD-ROM搭載、CRTｾｯﾄ)	¥378,000	¥199,000
NEC	PC9821-S1(CD-ROM搭載、CRTｾｯﾄ)	¥318,000	¥148,000
NEC	PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	¥328,000	¥148,000
NEC	PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	¥218,000	¥98,000
NEC	PC9801UV11(FM音源搭載)	¥218,000	¥55,800
NEC	PC9801U2(FM音源搭載)	¥298,000	¥25,000
NEC	PC98DO	¥298,000	¥45,000
NEC	PC98DO+	¥278,000	¥69,800
NEC	PC88VA2(ｽﾃﾚｵFM音源内蔵)	¥298,000	¥34,800
NEC	PC88VA	¥298,000	¥27,800
NEC	PC8801MR	¥238,000	¥24,800
NEC	PC8801MH	¥208,000	¥22,800
NEC	PC8801FA	¥168,000	¥19,800
NEC	PC8801FE(家庭用TV(ﾋﾞﾃﾞｵ入力端子付)に接続できます)	¥129,000	¥29,800
NEC	PC8801FE2(家庭用TV(ﾋﾞﾃﾞｵ入力端子付)に接続できます)	¥119,000	¥34,800
NEC	PC8801FH30	¥168,000	¥19,800
NEC	PC8801SR30	¥258,000	¥18,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386VR-STD(i386SX/16MHz)	¥488,000	¥69,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386GE3(i386SX/16MHz、3ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)	¥323,000	¥79,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386S-STD(386/25MHz)	¥498,000	¥89,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-386NoteARX2(ｶﾗｰ液晶ﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ)	¥398,000	¥198,000
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286LP-STD(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、ﾌﾟﾘﾝﾀｰ内蔵)	¥298,000	¥45,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286V-STD(286/10MHz)	¥298,000	¥39,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PC-286C-STD(PC-Club)	¥168,000	¥39,800
東芝	J3100SL001VW(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸV386、VGA対応、3ﾓｰﾄﾞFD搭載)	¥378,000	¥138,000
東芝	J3100SL011(PWS5016A、10ﾒｶﾞHDD内蔵、ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ)	¥398,000	¥29,800
東芝	J3100SX002(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸ、i386SX/16MHz、2FDD)	¥298,000	¥79,800
東芝	J3100GT-002(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、2FDD仕様)	¥498,000	¥45,800
東芝	J3100GT-002A(ﾗｯﾌﾟﾄｯﾌﾟ、2FDD仕様)	¥498,000	¥47,800
東芝	ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸEZ486(J31EZ486001、一太郎&123搭載)	¥298,000	¥128,000
東芝	PA7032A(ﾊﾟｿﾋﾟｱ16ﾓﾃﾞﾙ100)	————	¥0
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-510C(X68030-HD、80ﾒｶﾞHDD搭載)	¥488,000	¥238,000
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-800C(X1)	¥155,000	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-856C(X1ﾀｰﾎﾞII)	¥178,000	¥22,800
ｼｬｰﾌﾟ	PC-1501(ﾎﾟｹｺﾝ)	¥64,800	¥16,800
富士通	FM-TOWNS ﾏｰﾃｨ	¥98,000	¥44,800
富士通	FM-TOWNS各種 (当社広告7ﾍﾟｰｼﾞ目参照)	————	超特価
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ2本体	¥398,000	¥35,800
富士通	FM-TOWNSﾓﾃﾞﾙ80H本体(80ﾒｶﾞHDD内蔵)	¥623,000	¥79,000
富士通	FM-TOWNS II CX40(40ﾒｶﾞHDD内蔵)本体	¥433,000	¥84,000
富士通	FM-TOWNS II UG40(CRT一体型、40ﾒｶﾞHDD内蔵)本体	¥318,000	¥109,800
富士通	FM-TOWNS II UG80(CRT一体型、80ﾒｶﾞHDD内蔵)本体	¥338,000	¥119,000
富士通	FM-TOWNS II HR20本体(i486SX/20MHz、新品同様)	¥328,000	¥85,000
富士通	FM-16β-FD	¥400,000	¥9,800
富士通	FM-77AV2	¥158,000	¥9,800
富士通	FM-77AV20EX	¥128,000	¥19,800
富士通	ﾌｧｺﾑ9450ΛmkII本体(F9451SS12)	¥425,000	¥7,800
日立	JB-806E2	————	¥0
三菱	ﾏﾙﾁ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(ﾓﾉｸﾛﾓﾆﾀｰ)	————	¥0
三菱	M3125-A14	————	¥0
沖電気	IF-800ｼﾘｰｽﾞ各種(本体、CRT他)	————	¥0
ｱｯﾌﾟﾙ	ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭ ｸﾗｼｯｸII(4M/40HD)	¥238,000	¥69,800
ｱｯﾌﾟﾙ	ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭ LCII(12M/FD)	————	¥49,800
ｱｯﾌﾟﾙ	ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭLC520(20MB/HD160)	————	¥199,000
SONY	PTC-500(ﾍﾟﾝ入力ﾊﾟｰﾑﾄｯﾌﾟｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ)	¥198,000	¥19,800
任天堂	ｽｰﾊﾟｰﾌｧﾐｺﾝ	¥25,000	¥12,800
任天堂	ﾌｧﾐｺﾝ	¥14,800	¥3,900
ｿｰﾄﾞ	M-68	————	¥0
ｼｬｰﾌﾟ	PA-9550(電子手帳)	¥59,800	¥17,800
ｼｬｰﾌﾟ	PA-6100(電子翻訳手帳)	¥14,800	¥4,800
	MSXシリーズ 各種		
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-A1F(MSX2、3.5FDD不良)"	¥54,800	¥12,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-A1mk2(MSX2)	¥29,800	¥12,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-A1(MSX2)	¥29,800	¥11,800
SONY	HB-101(MSX)	¥46,800	¥5,000
SONY	HB-T7(MSX2、1200ﾎﾞｰﾓﾃﾞﾑ内蔵)	¥59,800	¥19,800
SONY	HB-F1 II(MSX2)	¥29,800	¥12,800
SONY	HB-F1(MSX2)	¥32,800	¥9,800
三洋	PHC-35J(MSX2+、PHC-70FDのFD無し版、限定品)	————	¥10,800
東芝	HX-21(MSX)	¥79,800	¥3,000
東芝	HX-22(MSX)	¥89,800	¥4,800
各社	MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR 多数	————	¥3,000
	IBM および PC/AT互換 パソコン本体		
IBM	5551-J99(ｼﾞｬﾝｸ品)	————	¥2,000
IBM	5551-D03(PS55、8086/8MHz)	————	¥5,000
IBM	5541-P19(3.52DD1FD&30ﾒｶﾞHDD、ｶﾗｰ対応、16ﾋﾞｯﾄ)"	————	¥15,800
IBM	5561-H08(80286/8MHz、20ﾒｶﾞHDD、ｶﾗｰ対応)"	————	¥10,000
	ワープロ		-
東芝	JW-500(ﾄｽﾜｰﾄﾞ500、3.5&5"FD & CRT)"	————	¥0
NEC	文豪ﾐﾆ5UV(連続給紙機能付)	¥200,000	¥99,800
富士通	ｵｱｼｽ30LX601(液晶、3.5FD、ｱｳﾄﾗｲﾝ印刷、名刺印刷他)"	¥198,000	¥95,000
富士通	ｵｱｼｽ30AX-CD(CD-ROM搭載、56ﾋﾟﾝｱｳﾄﾗｲﾝB4印字)	¥278,000	¥128,000
富士通	ｵｱｼｽ30SF(12CRT、24ﾋﾟﾝB4印刷)"	¥228,000	¥59,800
富士通	ｵｱｼｽ100F(CRT、親指ｼﾌﾄ、ﾋﾞｼﾞﾈｽ仕様、ジャンク品)	————	¥0
	ハードディスク CD-ROM		-
NEC	PC-CD103(98用CD-ROM)	¥135,000	¥19,800
NEC	CD-ROM2ｼｽﾃﾑ(PCｴﾝｼﾞﾝ用CD-ROMﾄﾞﾗｲﾌﾞ+I/Fｾｯﾄ)	¥57,800	¥9,800
NEC	PC-H98S/8-E02(PC-H98S用100ﾒｶﾞHDD)	¥250,000	¥17,800
日本ｱﾙﾄｽ	ｶﾚﾝﾄ135(ﾀｳﾝｽﾞ用135ﾒｶﾞHDD)	————	¥35,800
ｴﾆｯｸｽ	EFX-100G(ﾀｳﾝｽﾞ用100ﾒｶﾞHDD)	¥118,000	¥33,800
日本ﾃｸｻ	NJ-DP80V(ﾀﾞｲﾅﾊﾟｯｸ80V、ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸ用80ﾒｶﾞHDD)	¥98,000	¥33,800
富士通	MB-27674A(FM16β用HDD)	————	¥5,000
東芝	PA7219(HDD)	————	¥0
	フロッピーディスク		
NEC	PC9831-MW(98用52HD FD、1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ仕様)"	¥180,000	¥10,000
任天堂	ﾃﾞｨｽｸｼｽﾃﾑ	¥15,000	¥3,000
SONY	HBD-F1(MSX2用外付け3.5FDDﾄﾞﾗｲﾌﾞ)"	¥36,800	¥17,800
CRC	CRC-FD3.5WS(98用3.52HD/2DD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)"	¥43,800	¥22,800
ｼｬｰﾌﾟ	MZ-1F07(MZ2000ｼﾘｰｽﾞ用5FD)"	¥158,000	¥2,000
E.I.E	MDF-11(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸ用3.5 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)"	¥36,800	¥9,800
ｴﾚｺﾑ	FDD-3.5WA(98用3.52HD/2DD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ)"	¥49,800	¥22,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-FD1A(MSX2用外付け3.5FDDﾄﾞﾗｲﾌﾞ)"	¥39,800	¥17,800
東芝	JWT-3008A(JW-500用8FDDﾕﾆｯﾄ)"	————	¥0
	プリンター		-
IBM	5512-200(JX用16熱転写、ｼﾞｬﾝｸ)"	¥175,000	¥0
NEC	N-5154-32(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	¥128,000	¥0
NEC	N-5263-25A(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	————	¥3,500
NEC	N-5263-26(N5200ｼﾘｰｽﾞ用)	————	¥5,000
NEC	NM-9400(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥298,000	¥26,800
NEC	PC-8825(80桁、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	¥176,000	¥11,800
NEC	PC-PR101F(80桁、24、ﾄﾞｯﾄ)	¥158,000	¥26,800
NEC	PC-PR101L(80桁、24、ﾄﾞｯﾄ、附属品無し ﾋﾟﾝ折れ)	————	¥5,000
NEC	PC-PR102TL3(A4、24ﾋﾟﾝ、熱転写小型)	¥50,000	¥24,800
NEC	PC-PR201H2(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥245,000	¥29,800
NEC	PC-PR201TL(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥170,000	¥39,800
NEC	PC-PR201TH(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥145,000	¥44,800
NEC	PC-PR201V(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥298,000	¥39,800
NEC	PC-PR406LM(A4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥368,000	¥36,800
NEC	PC-PR406S(24ﾋﾟﾝ、熱転写、ｽｷｬﾅｰ機能付)	¥94,800	¥39,800
SONY	HBP-F1C(B4縦、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写、MSX用)	¥49,800	¥23,800
ｱｯﾌﾟﾙ	ｲﾒｰｼﾞﾗｲﾀｰII	¥79,800	¥24,800
ｴﾌﾟｿﾝ	AP-80EXPC(A4、24ﾋﾟﾝ,熱転写)	¥69,800	¥16,800
ｴﾌﾟｿﾝ	HG-2500(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄ)	¥248,000	¥19,800
ｴﾌﾟｿﾝ	VP-2061PC(136桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰﾄﾞｯﾄ)	¥130,000	¥39,800
ｴﾌﾟｿﾝ	VP-550PC(80桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥87,000	¥22,800
ｶｼｵ	MW-24(MSXｼﾘｰｽﾞ用24ﾋﾟﾝ、ﾜｰﾌﾟﾛﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥39,800	¥14,800
ｷｬﾉﾝ	BJ-130J(136桁、ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄ式)	¥198,000	¥39,800
ｷｬﾉﾝ	BJ-220JC(ﾊﾞﾌﾞﾙｼﾞｪｯﾄ式、B4対応)	¥98,000	¥49,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-8 II AJ-2(B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	————	¥12,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-B406(PCﾓﾃﾞﾙ、B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ、超特価)	¥598,000	¥49,800
ｷｬﾉﾝ	LBP-B406S(PCﾓﾃﾞﾙ、B4ﾚｰｻﾞｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ、超特価)	¥588,000	¥55,800
ｼｬｰﾌﾟ	CE-125S(PC1261等ﾎﾟｹｺﾝ用)	¥36,800	¥5,000
ｼｬｰﾌﾟ	CE-126P(PC1240/1260等用)	¥17,800	¥5,000
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PC1(80桁、24ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥69,800	¥17,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PC4(80桁、48ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥99,800	¥27,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PC5(80桁、48ﾋﾟﾝ、ｶﾗｰ熱転写)	¥96,800	¥29,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PK2(80桁、9ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥128,000	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PK8(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ式)	¥152,000	¥29,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PP2(4色ｶﾗｰﾌﾟﾛｯﾀｰﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥54,800	¥9,800
ｼｬｰﾌﾟ	CZ-8PN1(80桁、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	¥134,800	¥19,800
ｼｬｰﾌﾟ	IO-735(136桁、ｶﾗｰｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥248,000	¥44,800
ｽﾀｰ	AR-2415(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ式)	¥144,000	¥29,800
ｽﾀｰ	BR-2415(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥94,800	¥29,800
ｽﾀｰ	TR-24CL(A4、ｶﾗｰ熱転写)	¥69,800	¥22,800
ﾊﾟﾅｿﾆｯｸ	FS-PA1(MSX用、24ﾋﾟﾝ、熱転写)	————	¥19,800
ﾌﾞﾗｻﾞｰ	M-1724P(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ、PC-PR互換)	¥148,000	¥34,800
精工舎	GP-250(A4、ﾄﾞｯﾄ)	¥69,800	¥3,800
精工舎	GP-550E(80桁、9ﾋﾟﾝ、18ﾄﾞｯﾄ印刷)	¥119,800	¥7,500
東芝	PA-7260(ﾊﾟｿﾋﾟｱ用、136桁、16ﾄﾞｯﾄ)	¥193,000	¥0
東芝	PA-7281(136桁、漢字ﾌﾟﾘﾝﾀｰIII)	————	¥9,800
東芝	PWS-5266A(ﾊﾟｰｿﾅﾙ熱転写ﾌﾟﾘﾝﾀｰ)	¥58,000	¥10,000
東芝	PWS-5271A(ﾀﾞｲﾅﾌﾞｯｸｼﾘｰｽﾞ用熱転写)	¥58,000	¥19,800
日立	MB-1050(80桁、ﾄﾞｯﾄ式)	————	¥0
富士通	F6163-T1(ｵｱｼｽ30AD-EX使用可能、48ﾋﾟﾝ熱転写)	¥70,000	¥19,800
富士通	F9454L5(FACOM9450ｼﾘｰｽﾞ用)	————	¥5,800
富士通	FMPR-201(24ﾋﾟﾝ、熱転写)	————	¥14,800
富士通	FMPR-203B2(24ﾋﾟﾝ、熱転写)	————	¥16,800
富士通	FMPR-354G(24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	————	¥16,800
富士通	FMPR353A(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥138,000	¥19,800
富士通	MB-27410B(136桁、24ﾋﾟﾝ、ﾄﾞｯﾄ)	¥300,000	¥15,800
富士通	OAPR-101(ｵｱｼｽ用、24ﾋﾟﾝ、熱転写、A4縦)	¥45,000	¥15,800
ﾗｲﾄﾏﾝ	ﾗｲﾄﾏﾝ	————	¥0
	プリンターオプション		
ｴﾌﾟｿﾝ	#7336(ｼｰﾄﾌｨｰﾀﾞｰ、HG2550/2500/2000用ﾀﾞﾌﾞﾙﾋﾟﾝ)	¥40,000	¥2,000

業界最長 中古パソコン永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取
(お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです!)

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!
簡単申込

各社カードも利用できます
アメックス　JCB　VISA　UC　DC　日本信販

中古パソコン 月々¥3,000より
商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

- 全品リフレッシュ
- 検査済メーカータイアップ保障で安心
- 新品と組合せOK!
- 夏・冬ボーナス2回払いOK!
- ボーナス月のみの支払もOK!(ボーナス4回払、6回払)
- ボーナス一括払いOK!

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター
下取品や修理申込品などの商品は、
▶〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店
又は、▶〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店
へお送り下さい。尚、お電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら5/8日は消防検査の為、全店臨時休業とさせていただきます。

決算処分ビッグバーゲン！

中古から新製品まで超ディスカウント

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム（電話、FAX、郵便、パソコン通信）

棚ずれ品、新品ソフト超特価処分！

旧バージョンや箱のよごれ有の商品を9割引から販売中!!

在庫限定のため お早めに ご注文下さい。

新品ソフト名	割引率	定価	特価
1－2－3 ターボキット	80% 引き	¥18,000	¥3,600
1－2－3 筆部長	80% 引き	¥28,000	¥5,600
3D倶楽部 (プライベートルーム編)	70% 引き	¥9,700	¥2,910
ARUGA SPIRITS	75% 引き	¥38,000	¥9,500
ARUGA (P1EXE V2)	75% 引き	¥58,000	¥14,500
ASKA TOWNS	70% 引き	¥40,000	¥12,000
Autotype For WINDOWS	90% 引き	¥75,000	¥7,500
BASIC/98 Fastコンパイラ	80% 引き	¥47,000	¥9,400
BASIC/98PRO	80% 引き	¥27,000	¥5,400
BUSI COMPO	80% 引き	¥40,000	¥8,000
CARDプリント	80% 引き	¥12,000	¥2,400
CARDプリント (毛筆フォント付き)	80% 引き	¥18,000	¥3,600
COM－NET	90% 引き	¥28,000	¥2,800
DIGITAL CRAFT (X68)	80% 引き	¥39,800	¥7,960
DK6－PA電子手帳インターフェース FOR SHARP電子手帳	75% 引き	¥15,000	¥3,750
Dyna CAD	90% 引き	¥98,000	¥9,800
EG Word Ver4.1 (FOR MAC)	90% 引き	¥59,800	¥5,980
ESterm2＋	85% 引き	¥24,000	¥3,600
EW X68000	85% 引き	¥38,000	¥5,700
EXCEL2 プレゼンテーションパーソナルA(WIN)	80% 引き	¥15,000	¥3,000
F－1 DATA BOX Ver2	80% 引き	¥32,000	¥6,400
F－ISAM386 V1.1 (TOWNS)	80% 引き	¥60,000	¥12,000
F15ストライクイーグルII X68	85% 引き	¥10,800	¥1,620
F15ストライクイーグルII (シナリオディスク) X68	80% 引き	¥5,200	¥1,040
FM－OASYS V1.0	70% 引き	¥55,000	¥16,500
G5 TOWNS	75% 引き	¥38,000	¥9,500
JTB宿泊情報 (西日本編)	85% 引き	¥7,000	¥1,050
KANTAN DRY Ver2	65% 引き	¥18,000	¥6,300
Katana <刀>	75% 引き	¥18,000	¥4,500
Let'sアイリス V4	80% 引き	¥58,000	¥11,600
Lotus 4BEAT R2J	80% 引き	¥30,000	¥6,000
Lotus 4Word R1J	70% 引き	¥25,000	¥7,500
Lotus for 一太郎	80% 引き	¥30,000	¥6,000
Lotus 1-2-3 R2.3J+4Word (FMR/FMタウンズ)	90% 引き	¥98,000	¥9,800
Lotus フリーランス R3.1J	90% 引き	¥98,000	¥9,800
Lotus1－2－3 DATAWAY	90% 引き	¥30,000	¥3,000
Lotus1－2－3/WINDWS R1.0J	90% 引き	¥98,000	¥9,800
M.PROキット	80% 引き	¥54,800	¥10,960
MET'sStaffsale	70% 引き	¥50,000	¥15,000
MIFES Ver5	70% 引き	¥38,000	¥11,400
MIFES/2 Ver1.0	90% 引き	¥58,000	¥5,800
MIFES－AX Ver4.0	90% 引き	¥48,000	¥4,800
N88－日本語BASICコンパイラ (Ver6.0)			¥2,000
NEW BASIC/98 (Bツリーファイルサーバー)	75% 引き	¥38,000	¥9,500
NEW BASIC/98 (ISAMパッケージ)	75% 引き	¥38,000	¥9,500
NEW CLIP (顧客台帳)	75% 引き	¥28,000	¥7,000
ninja4<忍者>	60% 引き	¥35,000	¥14,000
ninjaプリント	85% 引き	¥19,800	¥2,970
P.1	60% 引き	¥12,800	¥5,120
PARADOX	90% 引き	¥97,000	¥9,700
PCA会計 V2 システムC	80% 引き	¥198,000	¥39,600
PCR－ENGLISH カスタム V1.0	80% 引き	¥97,000	¥19,400

新品ソフト名	割引率	定価	特価
Press VISION	75% 引き	¥29,800	¥7,450
Press98 (ハードディスク倍増化ツール)	85% 引き	¥39,800	¥5,970
QuickBasic V4.5	70% 引き	¥20,000	¥6,000
RUN/MASM	70% 引き	¥28,800	¥8,640
TextWriter	85% 引き	¥58,000	¥8,700
The Card3＋	60% 引き	¥48,000	¥19,200
The Card3＋ プリント	60% 引き	¥19,800	¥7,920
Tmd顧客管理	60% 引き		
VJE－γ V2.2	90% 引き	¥38,000	¥3,800
VP－Planner	75% 引き	¥36,000	¥9,000
WEST SIDE PC-PACK	75% 引き	¥18,000	¥4,500
WETPAINT X60	80% 引き	¥15,000	¥3,000
WORDSTAR－NOTE	70% 引き	¥68,000	¥20,400
ZERO<ゼロ>EX	90% 引き	¥52,000	¥5,200
アシストアート	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストカード	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストカルク	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストコール	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストネーム	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストパック	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストパックTYPE A	70% 引き	¥29,100	¥8,730
アシストメイト	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストレター	60% 引き	¥9,700	¥3,880
アシストワード	60% 引き	¥9,700	¥3,880
エクセル For WINDWS Ver3.1	85% 引き	¥98,000	¥14,700
エコロジー2	80% 引き	¥28,000	¥5,600
オーシャノグラフィー2	70% 引き		
オールインワンNOTE	60% 引き		
オンタイム	85% 引き	¥98,000	¥14,700
かんたん顧客管理	80% 引き	¥39,800	¥7,960
ガンシップ X68	80% 引き	¥11,800	¥2,360
こたつみかん V2	60% 引き		
サイクロンExpessα	90% 引き	¥165,000	¥16,500
サイクロンアニメキット	70% 引き	¥5,000	¥1,500
ザ・ノートン・コマンダーVer3.0	80% 引き	¥28,000	¥5,600
セレックスWindows	80% 引き	¥18,000	¥3,600
ダッシュ野郎 X68	80% 引き	¥8,800	¥1,760
テラTOWNS	70% 引き	¥32,000	¥9,600
テラV	70% 引き	¥32,000	¥9,600
ディスク 整形外科	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶBASIC	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶMS-DOS	90% 引き	¥28,000	¥2,800
ディスクで学ぶマルチプラン	90% 引き	¥28,000	¥2,800
データバンク集 (ビジネスホテル編)	60% 引き		
デラックスペイントII	70% 引き	¥36,000	¥10,800
ノストラダムス98	70% 引き		
ハイパー家計簿	70% 引き	¥9,700	¥2,910
ハイパー住所録	70% 引き		
パソコン博士の算数ドリル(FMタウンズ)	50% 引き	¥48,000	¥24,000
パワーグラフ	60% 引き	¥19,400	¥7,760
パワーサーチ	60% 引き	¥19,400	¥7,760
フュージョン	70% 引き	¥39,000	¥11,700

新品ソフト名	割引率	定価	特価
フリーカード ndl	60% 引き	¥19,000	¥7,600
プリント ロゴ	60% 引き	¥20,000	¥8,000
まいと～く	60% 引き		
まいと～く Light	60% 引き		
マイクロソフト Windows3.1	40% 引き	¥19,800	¥11,880
マイクロソフト EXCEL(WIN) V3.1	85% 引き	¥98,000	¥14,700
マイクロソフト マルチプラン V4.1	80% 引き	¥68,000	¥13,600
マイクロソフトC V6.0	80% 引き	¥98,000	¥19,600
マイクロソフトチャートVer3.1	80% 引き	¥48,000	¥9,600
マイクロソフト オフィス (無料アップグレード付)	68% 引き	¥78,000	¥25,000
マルチスクリーンエディタ RED2	85% 引き	¥38,000	¥5,700
やりくり上手	60% 引き		
リカルク (98用表計算)	85% 引き	¥58,000	¥8,700
ワープロ・コラージュ	85% 引き	¥58,000	¥8,700
一太郎 Ver4.3	50% 引き	¥58,000	¥29,000
一太郎 Ver4(FMR/FMタウンズ)	70% 引き	¥68,000	¥20,400
各種 MS－DOS 旧バージョン			¥2,000ヨリ
環境美化委員会	60% 引き	¥19,800	¥7,920
記帳面	60% 引き	¥59,800	¥23,920
桐 Ver2	80% 引き	¥98,000	¥19,600
桐 Ver3	70% 引き	¥98,000	¥29,400
御用松 (初級編)	90% 引き	¥15,000	¥1,500
三代目大番頭 Ver3	80% 引き	¥280,000	¥56,000
次郎の贈り物	70% 引き	¥12,800	¥3,840
商管S V2 システムD	80% 引き	¥130,000	¥26,000
商魂S V2 システムD	80% 引き	¥150,000	¥30,000
松 Ver5	85% 引き	¥68,000	¥10,200
青色申告会計 弥生 (X68)	90% 引き	¥80,000	¥8,000
創文 α	90% 引き	¥62,000	¥6,200
蒼き狼と白き牝鹿 X68	85% 引き	¥9,800	¥1,470
大福帳 ATOK版	70% 引き	¥78,000	¥23,400
伝票上手(桐/1-2-3/THE CARD用印刷ユーティリティ)	90% 引き	¥28,000	¥2,800
二代目大番頭データコンバータ	90% 引き	¥18,000	¥1,800
日本語BASICコンパイラVer5.0	60% 引き		
筆まめ V2	60% 引き		
文 麗	70% 引き	¥18,000	¥5,400
毛筆あてなJR.	60% 引き		
毛筆レター	60% 引き	¥18,000	¥7,200
毛筆わーぷろ SR4.0	80% 引き	¥75,000	¥15,000
弥生・販売管理3	50% 引き	¥80,000	¥40,000
遊・名人 Ver5(コーパス)	60% 引き	¥36,000	¥14,400
遥かなるオーガスタ X68	90% 引き	¥12,800	¥1,280
蘭98 (管理工学研究所)	80% 引き	¥25,000	¥5,000

4/20現在の新品ソフトの在庫処分特価です。在庫品切れの際はご容赦ください。なお、在庫切れの場合はメーカーより取寄せとなりますので上記の処分特価とは販売価格が異なります。

通信販売の詳しいお申し込み方法 ★まずはお電話をおかけ下さい

（当社広告の1ページ目～7ページ目まですべてに対応）

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

東京 03(3463)4455／大阪 06(364)1258
福岡 092(751)3901／仙台 022(261)0929

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

㈱日本マイコン流通センター ☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●振込先
（第一勧業銀行 渋谷支店 普2870068）（大和銀行 渋谷支店 普6400197）
（住友銀行 渋谷東口支店 普1133110）（あさひ銀行 渋谷支店 普451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261

➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。（消費税3%を加える事をお忘れなく）

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-4454までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社 日本信販 オリエント

カード取扱い提携会社 オリコ アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 ダイナース

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品（5万円以上のもの）高～い修理代がぜ～んぶ無料（タダ）

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！ もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフトなどまとめて 全国ネットであなたのパソコンを

高価買取・下取

98、88、286、FMタウンズ、4,000文字モニター、漢字プリンター

特に高く買います。



高価引き取り期間中!!（6/10まで）

中古→中古 中古→新品 買換え自由

買取品・下取品をお送り頂く際は、お近くの宅急便取扱店又は郵便局より送品して下さい。ご希望の方は当社より宅急便の会社にお宅まで取りに行かせることも出来ます。（送料はお客様負担です）

注意 下取品や買取品の送り方が不明の方はお気軽にお電話にてお問合せ下さい。当社よりご説明させていただきます。

お近くの方は渋谷駅前店 吉祥寺店へご来店を!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹

（18才未満の方は、保護者の方にお話ししたうえで、お送り下さい。）

中古ゲームソフト高価にて買取ります

PC-9801シリーズ用、FM-TOWNS、Mac、スーパーファミコン、ソフトを即、現金買取り

- あなたのお持ちのゲームソフトやHソフトなど高価にて買い取りします。
- 箱、説明書、付属品などがきちんと揃っている物に限ります。
- 説明書などにらくがきのあるものは買い取り金額が下がります。
- ソフトの動作が完全でないものの買い取りは致しません。
- CD-ROM版、フロッピーディスク版、カートリッジ版のみ買い取り対象とさせていただきます。（カセットテープ版の買い取りは行いません）

買い取り方法

1. **ご来店の場合** 渋谷店または吉祥寺店に直接5本以上をお持ちください。身分証明書と印鑑をお持ち下さい。その場で現金にて買い取り致します。
2. **お送りいただく場合** 渋谷店あてに5本以上をまとめて宅急便または郵便でお送りください。商品到着後査定を行い、即、買い取り代金をお届け致します。

なお、ソフトをお送りいただく場合は、中にお客様の「住所」、「電話番号」「氏名」、「年齢」を明記してください。また、買い取り代金を銀行振込にて受取を希望される方はご自分の通帳の「銀行名」、「支店名」、「口座名義」「口座番号」を記入してください。特に銀行口座の指定が無い場合は原則として当社の指定の方法で代金をお届け致します。

ソフトの送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
(株)日本マイコン流通センター ソフト買い取り係り ☎03-3463-4455

- **買い取り本数は5本以上とさせていただきます。**

ソフトの対応は「PC9801シリーズ(PC9821含む)」「FM-TOWNSシリーズ (MARTY含む)」「スーパーファミコン(ファミコン含む)」「ネオジオ、メガCD」「マッキントッシュ」以上の商品に限り買い取り致します。

★上記の各種のソフトをまぜて5本以上あれば結構です。もちろん同一機種のみ5本以上でもOKです。★箱・説明書・付属品がひとつでも足りない商品の買い取りはいたしておりません。(ユーザー登録はがきは無くてもOKです。) ★ソフトの動作が完全でないものやバグのあるソフトの買い取りはできません。★なお、ソフトをお送りいただく前の見積は一切おこなっておりませんのでご了承ください。★ソフトの買い取り代金は「人気」「発売時期」などにより決まります。買い取り金額は「定価の半額」から人気によっては最低「￥100」まで。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1～3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階　㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒	TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令　才	購入方法 現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。　ベーマガ 6月号

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告5P目をごらん下さい。

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

早いもの勝ち

高価下取・買取期間中!!

6/10まで

※誠に勝手ながら5/8日は消防検査の為、全店臨時休業とさせていただきます。

買取は即、現金を支払います。

（ベーマガ 6月号）

SUPER SOFT HOT INFORMATION

これ一冊であらゆるエンターテイメント・ソフトの情報がわかる！ 94年5月に発売される全116本を収録

マイコンBASICマガジン6月号とじ込み付録

6

1994



CONTENTS

今月の売れ筋
パソコン・ゲームHOT30

依然光栄作品は強し。先月から引きつづいて『三國志Ⅳ』が連続首位に立った。強力な対抗馬『英雄伝説Ⅲ』も，残念ながら2位どまり。とはいえ，上位独占状態のSLG軍団にわけ入っての2位は，さすがは日本ファルコム，といったところだろうか。

また，下位ながらも『ザ・ウォール』『アレックス・ワールド』のWindowsソフト2本がランクイン。今後発売が予定されている新作ラインナップの数から考えると，近い将来には，毎月多数のWindows用ソフトが登場するようになるかもしれない。

1 三國志Ⅳ
前1位／2回
●光栄
●14,800円/17,200円(CD付)
●ＳＬＧ
●PC-98



2 英雄伝説Ⅲもうひとつの英雄たちの物語～白き魔女
初登場/1回
●日本ファルコム
●12,800円
●ＲＰＧ
●PC-98



3 A.Ⅳ.～A列車で行こう4
前3位/4回
●アートディンク
●12,800円
●ＳＬＧ
●PC-98,TOWNS



4 提督の決断Ⅱ
前2位/3回
●光栄
●14,800円/17,200円(CD付)
●ＳＬＧ
●PC-98



5 空軍大戦略
初登場/1回
●システムソフト
●10,800円
●ＳＬＧ
●PC-98



6 ジオグラフシール
初登場/1回
●エグザクト
●9,800円
●3Dアクション
●X68K



7 スレイヤーズ
初登場/1回
●バンプレスト
●12,800円
●ＲＰＧ
●PC-98



8 パワードール
前5位/3回
●工画堂スタジオ
●11,800円
●ＳＬＧ
●PC-98



9 パワーダービー
初登場/1回
●コスモスコンピューター
●9,800円
●競馬ＳＬＧ
●PC-98



10 ウルティマアンダーワールド
↑前25位/4回
●EAビクター
●12,800円
●ＲＰＧ
●PC-98,PC-9821,TOWNS



	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	機種	前号順位	登場回数
11	アローン・イン・ザ・ダーク	アローマイクロテックス	12,800円	ＡＶＧ	PC-98, PC-9821, TOWNS	↑前30位	4
12	ダービースタリオン	アスキー	12,800円	競馬SLG	PC-98, TOWNS	前11位	10
13	銀河英雄伝説ⅢSPKit	ボーステック	6,000円	ユーティリティ	PC-98	↑前21位	4
14	大航海時代Ⅱ	光栄	①9,800円/12,200円 ②11,800円	ＲＰＧ	①PC-98,X68K ②TOWNS	↑再登場	10
15	マッスルボマー	カプコン	9,800円	プロレス	TOWNS	↑再登場	2
16	マイホーム・ドリーム	ビクターエンタテインメント	12,800円	ＳＬＧ	PC-98	初登場	1
17	アマランスⅢ	風雅システム	10,800円	ＲＰＧ	PC-98	↑再登場	2
18	レヴァリィ～いざないの魔水晶	ライトスタッフ	12,800円	ＡＲＰＧ	PC-98	初登場	1
19	ファーランドストーリー伝記～アーク王の遠征	ＴＧＬ	10,800円	ＳＬＧ	PC-98	前4位	2
20	極Ⅱ	ログ	12,800円	将棋	PC-98	↑前26位	2
21	ぷよぷよ	①②コンパイル③ＳＰＳ ④CSK総合研究所	①④7,800円 ②6,800円 ③8,800円	アクションパズル	①PC-98②MSX2 ③X68K ④TOWNS	↑再登場	8
22	フロンティア・ユニバース	ＢＰＳ	12,800円	ＳＬＧ	PC-98	↑前23位	2
23	あすか120%～バーニング・フェスト	ファミリーソフト	9,800円	対戦格闘	TOWNS	初登場	1
24	フリーソフトウェアコレクション7	富士通	2,500円	オムニバス	TOWNS	前15位	3
25	レジオナルパワーⅢ	コスモスコンピューター	12,800円	ＳＬＧ	PC-98	前19位	3
26	ザ・ウォール	アローマイクロテックス	6,800円	パズル	Windows	初登場	1
27	マッドストーカーX68	ファミリーソフト	7,800円	格闘アクション	X68K	前9位	3
28	ルナティック・ドーン	アートディンク	10,800円	ＲＰＧ	PC-98	前12位	6
29	モンキー・アイランド2～ル・チャックの逆襲	ビクターエンタテインメント	9,800円	ＡＶＧ	TOWNS	初登場	1
30	アレックス・ワールド	NECホームエレクトロニクス	15,800円	ＡＶＧ	Windows	前24位	2



ソフトベンダー

TAKERU 今月の売れ筋HOT20

●ソフトベンダーTAKERUとは？—ひとことで言えば，パソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ・ソフトと同じ内容のものや，TAKERUでしか買えないソフトが，手軽に購入できる。パッケージなどは簡略化されているが，そのぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用しているため，品切れも起こらない。

ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 ブラザー工業㈱ TAKERU事務局 ☎052-824-2493

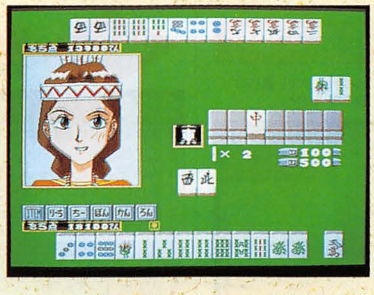
	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	機種	前号順位
1	宝魔ハンター・ライム第10話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98	初登場
2	MSXフリーソフトウェア100選	ファミリーソフト／アスキャット	600円	オムニバス	MSX2	↑前4位
3	電脳倶楽部71号	満開製作所	1,200円	ディスクマガジン	X68K	初登場
4	卒業〜グラデュエーション	ジャパンホームビデオ	7,800円	SLG	X68K	前1位
5	レッスルエンジェルス2	グレイト	4,900円	プロレスSLG	X68K	初登場
6	電脳倶楽部別冊四号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	前5位
7	宝魔ハンター・ライム第8話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98, X68K	↑再登場
8	B-Field！	studioインフェルノ	3,900円	クイズ	PC-98, X68K	初登場
9	お姉さんのタロット占星術	アルテシア	2,000円	占い	PC-98	初登場
10	夜桜電脳忍法帳	サイウェル	2,900円	ディスクマガジン	PC-98	前8位
11	聖剣と魔剣の伝説	ログインソフト	1,500円	RPG	PC-98	初登場
12	宝魔ハンター・ライム第1話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98, X68K, TOWNS, DOS/V	↑前16位
13	銀河英雄伝説IIISPシナリオ集	ボーステック	2,000円	SLG	TOWNS	前6位
14	カディス	ボーウェンソフトウェア	5,000円	カード	PC-98	前11位
15	大戦略III'90	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98, X68K	前14位
16	ヴェインドリーム	グローディア	2,500円	RPG	PC-98	↑前19位
17	セラフ〜セフィル・アフレイの記憶	M.N.M.ソフトウェア	4,800円	RPG	PC-98	前9位
18	現代大戦略EX マップエクステンションvol.3	SKYS	2,000円	SLG	PC-98	初登場
19	ティル・ナ・ノーグII	システムソフト	2,000円	SLG	PC-98	前10位
20	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	2,000円	SLG	PC-98, MSX2	前18位

今月の1本！

麻雀航海記

■X68K ■アレックス
■麻雀 ■5,800円（税込）

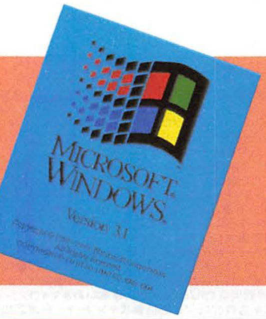
今月紹介する『麻雀航海記』は，シミュレーションの要素をプラスした麻雀ゲーム。舞台はコロンブスが活躍した時代をモチーフにした架空世界。プレイヤーは海賊となり，七つの海を制覇せんと，大海原に船を出発させるのだ。この世界では，麻雀が強い人間が地位を獲得できるという，麻雀実力制度になっている。国内で麻雀大会に優勝すれば，国土開発艦隊（他国を侵略する，公認の海賊みたいなもの）に任命されて，晴れて船出ができるようになる。洋上での敵国との対戦も，もちろん麻雀。しかもこの世界の習慣から，対戦相手は女性雀士。勝てば彼女たちのCGを見ることができるぞ。



◀対戦相手の女の子たちは，その国風の衣装を身につけているのだ

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

●そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2251●㈱サン家電旭川店☎0166-53-3810●パソコンのイシダ釧路☎0154-25-6168●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●㈱デンコードーDaC琴似店☎011-614-2101●パソコンのイシダ札幌店☎011-241-4608●ハラデンキ㈱エコー店☎0155-24-2281●㈱デンコードーDaC苫小牧店☎0144-34-1711●㈱デンコードー函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●㈱デンコードーDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱デンコードー青森本店☎0177-23-2356●㈱デンコードー八戸新本店☎0178-28-7575●㈱サン家電八戸店☎0178-45-3810●㈱デンコードー一関店☎0191-25-2440●㈱デンコードー盛岡本店☎0196-54-2772●㈱庄子デンキ古川店☎0229-23-3883●㈱デンコードー石巻バイパス店☎0225-94-3663●㈱デンコードー仙台本店☎022-261-8111●㈱デンコードーDaC仙台東口店☎022-291-4744●㈱庄子デンキコンピューター中央☎022-224-5591●㈱コジマ仙台店☎022-238-8111●㈱庄子デンキ泉中央店☎022-375-4855●㈱デンコードー秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱デンコードー秋北中央店☎0186-49-7161●㈱デンコードー能代バイパス店☎0185-54-7727●㈱庄子デンキ山形本店☎0236-42-1222●㈱デンコードー南館店☎0236-43-4843●㈱デンコードー酒田店☎0234-24-5885●㈱庄子デンキ鶴岡店☎0235-22-9889●㈱いわきマイコンショップ☎0246-23-0513●㈱デンコードーDaC平店☎0246-21-8585●㈱デンコードー会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店デンキ売場☎0249-32-0001●㈱デンコードー郡山バイパス店☎0249-51-1113●㈱庄子デンキ粉又駅前店☎0245-21-2011●㈱日印事務機☎03-3295-5488●㈱加登屋アクトブックスサンカマタ店☎03-3735-1551●サトームセン㈱本店5F☎03-3253-5879●サトームセン㈱メディアセンター☎03-5256-3267●マルゼンムセンECCS本店☎03-3255-4911●ミナミ電気館秋葉原店☎03-3255-4040●㈱コムマイクロコンピューターショップSHINKO☎03-3255-0450●ソフマップ6号店ソフト館☎03-3253-4047●ヤマギワテクニカ店☎03-3253-0121●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館3F☎03-3251-3100●ラオックス㈱ザ・コンピューターゲーム館4F☎03-3251-3100●九十九電機㈱パソコン本店II 4階☎03-3253-1899●㈱ビックカメラ渋谷ハチ公口店☎03-3477-0002●上新電機㈱J&P渋谷店1F☎03-3496-4141●ファルコムショップ☎03-3379-7723●㈱ビックカメラ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱CSK T・ZONE新宿店☎03-3342-1901●㈱ビックカメラ池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ビックカメラ池袋北口店☎03-3988-0020●ソフトピア池袋☎03-3985-3268●㈱ビックカメラ池袋新本店☎03-5396-1111●サンエイ・パーツセンター☎0423-23-2441●ラオックス㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱サン家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ラオックス㈱調布パルコ店☎0424-89-5341●㈱ムラウチ☎0426-42-6211●上新電機㈱J&P八王子そごう店☎0426-26-4141●ラオックス㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●マルゼンムセン立川店☎0425-27-6211●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141●MIDORIつくば店☎0298-55-3715●ラオックスマルスズ取手店☎0297-74-1311●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●㈱カスミ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370●㈱コジマK&P宇都宮店☎0286-62-0002●パソコンショップDENSHO☎0286-35-2716●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館宇都宮店☎0286-32-5707●パソコンランド21宇都宮店☎0286-43-7221●パソコンランド21足利店☎0284-43-1621●パソコンランド21伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド21桐生店☎0277-45-2721●パソコンランド21高崎店☎0273-26-5221●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館高崎店☎0273-63-6366●パソコンランド21前橋店☎0272-21-2721●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館前橋店☎0272-35-2266●パソコンランド21太田店☎0276-45-0721●㈱ヤマダ電機藤岡家電館☎0274-22-2841●ラオックス㈱南浦和店☎048-861-3111●ラオックス㈱浦和店☎048-824-5311●ラオックス㈱ららぽーと志木店☎0484-74-9041●ラオックス㈱春日部東店☎048-761-9171●ラオックス㈱新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●ラオックス㈱大宮店☎048-644-3551●ラオックス㈱成田店☎0476-92-1711●ラオックスケーヨー君津店☎0439-54-0721●ラオックス㈱市原店コンピューター館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ラオックス㈱千葉店☎043-227-5318●ラオックス㈱稲毛海岸店☎043-278-7121●ラオックス㈱ザ・コンピューター館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●Piw／ぴゅう柏店☎0471-63-9702●ラオックス㈱八千代台店☎0474-85-2261●ハートフルインテリジェンスコンピューターハウスきさらず☎0438-23-8466●㈱ダイエー戸塚店☎045-881-1261●㈱ダイオーコンピュータ館☎045-901-1901●㈱ダイオーICコスモランド鴨居店☎045-471-5688●㈱ビックカメラ横浜店☎045-320-0002●Piw／ぴゅう横浜店☎045-661-1543●ラオックス㈱厚木店オーディオ館☎0462-22-2722●シータショップ藤沢店☎0466-27-9628●サトームセン㈱相模大野店☎0427-41-7786●ヴィック・ランド☎0427-79-9071●㈱ウェーブ・アイ大和店☎0462-63-9898●㈱ウェーブ・アイ湘南台店☎0466-43-1771●フォーミュラ☎0466-24-3923●㈱梅屋☎0463-22-4147●長崎屋サン家電平塚駅前電化センター☎0463-23-3810●㈱ライフインナカゴミ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ライフインナカゴミ昭和店☎0552-75-8808●パソトピアコスモス☎0255-25-5867●㈱ビックばんだい店☎025-243-5135●㈱ビックこばり店☎025-233-5791●㈱ビック駅なん店☎025-246-0602●丸専マイコンショップ☎0258-33-4970●丸専マイコンショップジャスコ長岡店☎0258-27-6033●㈱ヤマダ電機Tecc.Landコンピューター館長岡西店☎0258-27-5022●パソトピアコスモス柏崎店☎0257-21-2503●ちくさ正文館書店ターミナル店☎052-732-3601●EIDENテクノ大須☎052-252-0181●EIDENメディア大須☎052-242-8591●マルゼンムセン名古屋第1アメ横店☎052-263-1626●コムロード上前津本店☎052-263-5828●㈱安さ一番トップカメラパソコンフロア☎052-971-0111●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●マルゼンムセン名古屋第2アメ横店☎052-263-6162●三洋堂書店パソコンシグマ☎052-251-8334●EIDENテクノ名古屋☎052-581-1241●ジャスコ㈱岡崎店4Fパソコンフロア☎0564-23-4960●EIDENテクノ岡崎店☎0564-53-2722●EIDENテクノ小牧店☎0568-75-1041●ジョーシンサカキヤにしお店☎0563-57-8211●EIDENテクノ向山店☎0532-64-1231●コムロード豊橋店☎0532-53-9214●EIDENテクノ豊川店☎05338-4-9281●ジャスコ㈱豊田店パソコンショップJPC☎0565-35-1761●㈱コムロード豊田店☎0565-32-3932●パソコンショップコムロード岐阜店☎0582-66-0288●EIDENテクノ多治見店☎0572-23-5131●パソコンショップコムロードヤナゲン岐大店☎05832-7-1111●㈱すみやエレパーク御殿場店☎0550-84-1412●㈱メルバ沼津店☎0559-22-4858●㈱すみやパソコンアイランド沼津店☎0559-23-5700●コンピュータープロショップメルバ☎054-626-0181●パソコンプラザサン☎0543-54-1801●㈱メルバ静岡店☎054-254-5338●㈱すみやパソコンアイランド国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやパソコンアイランド静岡駅前店☎054-255-8819●㈱メルバ浜松本店☎053-464-8412●㈱コムロード浜松店☎053-453-0614●㈱すみやパソコンアイランド浜松店☎053-473-3022●㈱メルバ富士店☎0545-51-8022●㈱すみやパソコンアイランド富士店☎0545-51-7227●河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●サウンドイン☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●㈱遠兵☎0263-32-6350●㈱マイコンランド本店☎0268-24-3515●EIDENテクノ諏訪店☎0266-57-1531●ラオックスヒナタ㈱コンピューター館☎0262-37-2221●㈱ヤマダ電機T&Cコンピューター館若槻店☎0262-59-5045●㈱マイコンランド長野店☎0262-63-0015●EIDENテクノ飯田店☎0265-52-6811●マイコンビル富山店☎0764-21-6822●丸の内カラー駅前店☎0764-41-2500●㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●㈱アイディ☎0762-51-6030●サンミュージックOAプラザ☎0762-48-6131●3Qエレキ館敦賀店☎0770-24-0988●タウンズタケベ☎0778-22-9595●エジソン☎0776-26-2228●㈱ナニワ商会1号館☎06-281-4118●㈱ニノミヤパソコンランド難波店☎06-643-3217●上新電機㈱J&Pコスモランド☎06-634-3111●上新電機㈱J&Pテクノランド☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pメディアランド☎06-634-1511●ニノックスエレホビー店☎06-632-2038●ニノックスコア日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱日本橋8ばん館☎06-634-1181●エキサイト三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●西武百貨店八尾店6階マイコンSHOP☎0729-97-0111●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方バイパス店☎0720-48-1211●OAショップ☎0775-63-2077●㈱西武百貨店大津店☎0775-21-0111●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●タニヤマムセンやましな電遊館☎075-595-0200●㈱ホワイトハウス☎075-493-7963●上新電機㈱J&P伊丹店☎0727-77-5101●㈱ケーアイツー加古川店☎0794-26-4530●ダイエーさんのみや電器館パレックス☎078-391-7911●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT 2F☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱コンパックス☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221●上新電機㈱郡山インター店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111●河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441●㈱ダイイチ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ダイイチ米子店☎0859-33-7211●㈱ケーアイツー米子店☎0859-35-2789●㈱ダイイチ出雲店☎0853-23-2451●㈱ダイイチ松江店☎0852-23-8611●㈱ダイイチ岡山パソコンシティ☎086-232-6511●㈱ベスト電器岡山パソコン館☎0862-23-7107●㈱ケーアイツー遊コン中山下店☎086-223-0230●ファソランド☎0864-25-4701●㈱ケーアイツー遊コン倉敷2号店☎086-424-1843●㈱ダイイチ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ダイイチ呉パソコンシティ☎0823-25-6511●松本無線パーツ㈱広島店☎082-243-4451●ダイイチコムシティ☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ダイイチ三次店☎08246-3-6121●㈱ダイイチコムシティ福山☎0849-21-1200●コンピュータウンシーモールしものせき☎0832-31-4797●㈱ダイイチ岩国店☎0827-21-2111●㈱ダイイチ徳山店☎0834-21-1590●㈱ダイイチ防府店☎0835-24-5521●㈱ダイイチ柳井店☎0820-22-5111●徳島そごう7F事務機売場（有）タムラ☎0886-25-4056●㈱ジョイメイト徳島店☎0886-55-4559●㈱ジョイメイト高松店☎0878-67-0256●ダイイチ高松パソコンCiTY☎0878-23-4311●（合）野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ICランドニューメディア☎0877-62-7563●ダイイチ松山パソコンCiTY☎0899-31-6711●㈱メルバ松山店☎0899-33-6244●デンキのタグチ☎0888-23-0181●㈱メルバ潮江店☎0888-33-6001●㈱ベスト電器久留米OA館☎0942-38-0111●アプライド㈱久留米店☎0942-33-7968●アプライド㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ベスト電器福岡店☎092-781-7131●㈱寿屋エレデ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ベスト電器小倉店4F☎093-551-1081●㈱ベスト電器黒崎店☎093-621-3541●㈱ダイイチディオニー小倉本店☎093-551-6339●パルテック小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ベスト電器佐世保OA館☎0956-22-8660●㈱ベスト電器長崎パソコン館☎0958-28-1188●㈱寿屋本荘店☎096-372-5411●㈱ベスト電器熊本パソコン館☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-359-7800●アプライド㈱熊本店☎096-384-0901●㈱ベスト電器大分パソコン館☎0975-32-9396●アルファテック大分店☎0975-38-2666●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ベスト電器宮崎パソコン館☎0985-22-8325●㈱ダイイチダイワ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ベスト電器パソコン館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131●㈱マイクロプラス☎098-936-2030●ベスト電器那覇本店☎098-862-7588



Windows

WINDOWS

絵の力

いま,遊び心が満載の壁紙集が大人気

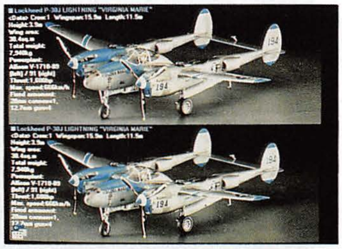
このところ，Windows用の壁紙集がぞくぞくと発売されている。といってもよくわからないユーザーも多いと思うが，使用するソフトごとにマルチウィンドウを開けるのがウリであるWindowsで，その背後につねに表示されている部分(普段は無地)を絵柄で飾るためのソフトが壁紙集というわけだ。

壁紙集の特徴は，ゲームやアプリケーション・ソフトとちがい，それ自身はなんら実用的な役割を持っていないところにある。すなわち本物の壁紙と同じく，純粋に使用環境を整えるため――個人が快適に作業を行なうための，環境作りに利用されるにすぎない。悪く言えばなんの役にも立たないこの種のソフトがつぎつぎに発売され，またユーザーに受け入れられるというのは，以前ではおよそ考えられなかったことだ。

これはおそらく，パソコンが単なる計算機としてではなく，さまざまな用途に利用できて楽しめる便利な道具だとみなされるようになったこと，そして仕事部屋を飾るのと同じ感覚でコンピュータを飾ろうという，余裕の意識がユーザー間に広がってきたということなのだろう。パソコンがさらに世の中に普及していくにつれて,このような「個人の好みのためのソフト」はもっと増えていくはず。その意味でも，今後の壁紙集の売れ行きに注目したい。　(煌竜)



▲かわいいイラストが満載の『ふしぎの壁のアリス』(ガイナックス)



▲戦闘機マニア必携『世界の傑作戦闘機vol.6』(ハイテックラボジャパン)



▲顔グラフィックもある『光栄壁紙シリーズ1・信長の野望コレクション』(光栄)



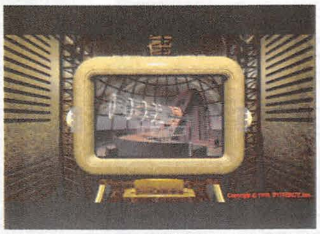
▲ゲームボーイ版イラストも収録『光栄壁紙シリーズ2・三國志コレクション』(光栄)

今月の新作

評判の高い『ガジェット』が移植された。仕事疲れのお父さんも，Mac直伝の美しい音と映像を楽しんでみてはどうだろうか。あとは先月と同じくアフターケア主体の展開だが，おもしろいのは『セクレタリ』。秘書の代表的な役割をパソコンに肩代りさせるという試みが成功するかどうか。将棋好きには『AI将棋』の登場も朗報だ。

ガジェット

5月　■東芝EMI　■AVG　■9,800円　■CD-ROM

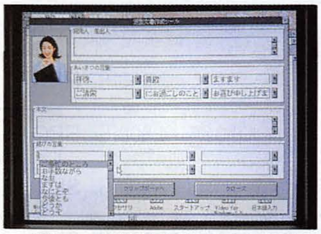


［Macintoshから移植］爆走する機関車の乗客として，出会いや発見を体験しつつ，最終目的地へと向かうインタラクティブAVG。光線を駆使した美しい画面と，庄野晴彦氏による独特な世界観が特徴。

アフターケア

Windowsの珈琲タイムNo.10「セクレタリ」

4／15　■総合ビジネスアシスト　■アプリケーション　■5,800円　■5,3.5'2HD



「秘書」の役割をビジュアルと音声で実現するソフト。訪問，電話など伝言の報告，スケジュール管理，定型文書の作成などを行なってくれる。オプション・モードによるお遊び機能も豊富。

アフターケア

Windows壁紙集 世界の傑作戦闘機vol.6

4／上　■ハイテックラボジャパン　■壁紙集　■4,800円　■3.5'2HD

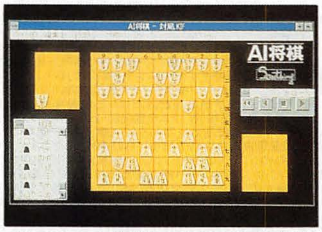


歴代の名戦闘機をプラモデルによるボックス・アート・イラストとジオラマ写真，サウンド・エフェクトで構成する壁紙集の第6弾。太平洋戦争の日米戦闘機より「幻の名戦闘機」を厳選して収録。

アフターケア

AI将棋

4／15　■サムシンググッド　■将棋　■9,800円　■5,3.5'2HD



［PC-98から移植］AIならではの人間的なロジックを採用した将棋ソフト。コンピュータ将棋にありがちな「ヘタ」を指すことが少なくなっている。速さ，強さも現行将棋ソフトでは最高クラス。

アフターケア

サム・ルパート殺人事件

4／下　■NECホームエレクトロニクス　■AVG　■7,800円　■CD-ROM



［海外から移植］アメリカで四つの賞を受賞した，バーチャル殺人マルチメディア・ミステリーの第1弾。与えられた6時間の捜査時間を活用して，8人の容疑者の中から真犯人を見つけだす。

DataBase

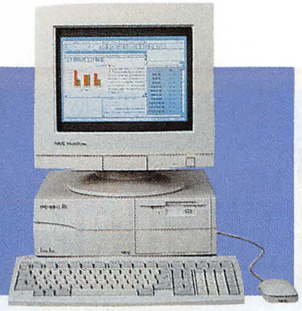
Windows新作発売予定表

写真集ソフト『セクレ』は，今回からWindows版とMac版での発売となる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月下旬	ロ数の多いWindows	アプリケーション	ガイナックス	7,800円
5月下旬	★ゲームパックfor Windowsパッケージ2	オムニバス	ダットジャパン	4,800円
6月10日	スーパー上海ドラゴンズアイ	パズル	スタークラフト	5,800円
6月30日	★セクレvol.8～原田里香	SLG	グラムスインタラクティブラボ	4,900円
6月中旬	ジャーニーマン・プロジェクト	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
6月予定	★雀道	麻雀	システムソフト	8,800円
	★銀河英雄伝説 スクリーンセイバー＆壁紙集	アプリケーション	ボーステック	未定
7月8日	ダーウィンズ・ジレンマ	パズル	スタークラフト	4,800円
8月12日	ギア・ワークス	パズル	スタークラフト	6,800円
8月予定	テレホンQビック	AVG	ISC	未定
夏頃予定	Windows壁紙集ダイバーズセレクション2	壁紙集	TAKERU	㈳1,500円
未定	シムシティーfor Windows	SLG	イマジニア	未定
	ミュージックアイランドVol.1 ～ピーターと狼	エンターテイメント	オラシオン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●レジェンズ・オブ・ヒーローズ～ジャイアンツ栄光の4000勝(バップ)4月28日→5月

★……今月DateBaseに初登場した新作



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

英雄予備軍

英雄のたまご，おてんば3人娘の卒業実習！



英雄志願 ～GAL・ACT・HEROISM
■マイクロキャビン ■RPG
■6,800円 ■発売日未定



◀勢ぞろいした冒険者養成学校の生徒たち。彼女たちもゲーム中に登場するぞ

▼依頼主から事情を聞く。情報屋に金を払って周辺情報を聞くことも可能だ



▼街にはエステや銭湯，ブロマイド屋など，主人公が女性ならでは（？）の店もあるぞ





◀パラメータいろいろ。ちなみに4人目の女の子，プリシラは冒険者養成学校のお目付け役の妖精だ

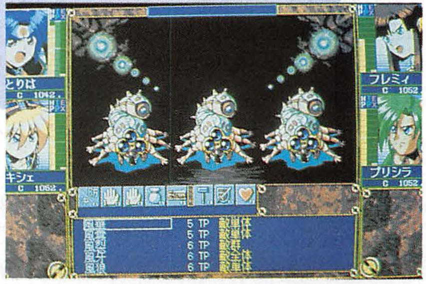


▲マップ間の移動は一瞬。街以外の特別な場所は，位置が判明してから表示される



▶キャラクターたちはとにかくよくしゃべる。3人＋αの漫才合戦も見モノだ

▼戦闘シーンでは，各自の技におうじた派手なアニメーションが展開される



ヒロインをめざして

「英雄を夢見て冒険者養成学校に入学した3人の女の子。1人は『じぱんぐ』出身の姉御肌のサムライ娘。1人はワガママいっぱいのエルフ娘。1人は甘えんぼうのメカフェチ娘。とりあえず2年半の基礎講習を何とか切り抜け，残るは半年間の卒業実習。将来に大きく影響するこの期間を，娘たちはいかに乗り越えるのだろうか？」

……というのが，『英雄志願』の大ざっぱなストーリーだ。

卒業実習の一環として斡旋(あっせん)屋で仕事をもらい，それを自力で解決するのが実習の内容。仕事にはいろいろな種類があり，どれを片付けようとプレイヤーの自由だけれど，半年間にどんな仕事をしたか，それぞれがどう成長したかが最終的に問われるのだ。育成SLGの訓練部分を，ショート・ミッション連発のRPGに置き換えたものと考えればいいだろう。

このゲームでは，戦闘によるレベルアップはヒット・ポイントのみにしか影響せず，ほかの能力は「ディープル」というアイテムを買うと上昇する。体力，知識，色気など12種類の基礎パラメータのほかに，なんとスリーサイズ，体重まで増減できてしまうのだ。実習期間を終えた時点でむかえるエンディングは，この能力値によって大きく変わってくる。ちなみにエンディングの種類は各キャラ14種類ずつ。普通のRPGとちがい，全部見るまで何度でも遊べるぞ。

演出の伝統

『英雄志願』の特徴は，なんといってもそのショート・ミッションの楽しさにある。普段の移動はARPG風になっており，ダンジョン内では迫りくる敵をアクション・ゲームのようにかわしつつ進んでいくのだが，セリフがビシバシ飛び交い，画面上でキャラクターたちが操演するビジュアル・シーンに，いたるところで突入する。ショート・ミッション・タイプのゲームはどうもワン・パターンになりがちだが，演出とキャラクターの個性を生かしたセリフまわしでそれがカバーされているのだ。『サーク』シリーズや『幻影都市』の伝統を持つ同社ならではといったところだろう。主人公たちのコロコロかわる表情も楽しい。

特定のミッションで冒険者養成学校のほかの生徒＝ライバルたちの動きが，自分たちに微妙にからんでくるのもおもしろいところだ。

戦闘の自由度も高し

能力はアイテムで上がると書いたが，このゲームでは，戦闘で利用する「技」も買って身につけるようになっている。対多数用の剣技や対単数だが強力な呪文などいろいろあるので，どれを身につけるかにもプレイヤーの戦略が反映される。技や呪文，アイテムの種類も純粋なRPGなみに豊富だ。

なお，戦闘シーンは手番が回ってきた各人に10ポイントが与えられ，それを消費して技をかけるスタイルをとっている。何ポイントの技を何回にわけて使うかなど，自由度と戦略性が重視されているのだ。

（煌竜）

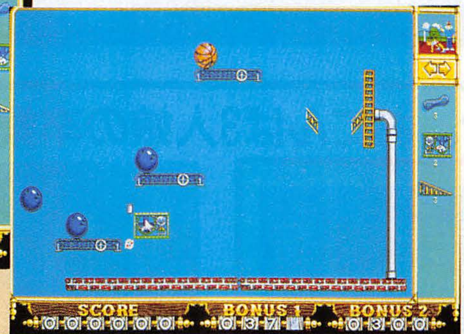
へんてこパズル

頭を駆使して，妙な仕掛けを作りだせ！



◀各ステージがはじまると，クリア条件が指示される。しっかり覚えておこう

▼ゲーム・スタートだ。パーツを組み合わせていき，指示されたとおりの機械を作りだせ

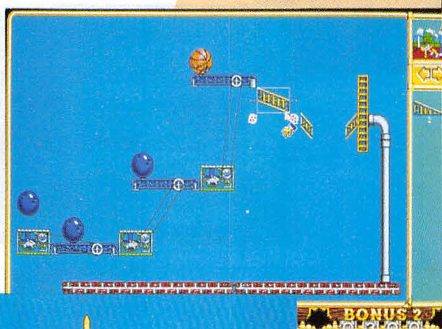




インクレディブル・マシーン

■サイベル　■パズル
■8,800円　■5月27日発売予定

▼でき上がったら，さっそく機械を動かしてみるべし。失敗しても，ミスにはならないぞ



▼条件を満たせば，みごとにステージ・クリアだ。早く作りあげれば，高得点を狙えるぞ

▶このステージの目的は“金魚バチ”を壊すこと。しかし，なぜそうまでして金魚バチを壊す？





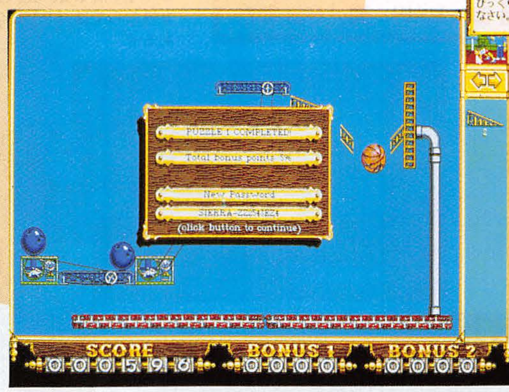
▲猫のポーキーに追いかけられるネズミのモート。この2匹も，パーツとしてうまく使うのだ

▶お猿さん。前のブラインドが開くと，一生懸命自転車をこぎだす





◀ロケット花火の噴射が，ダイナマイトに引火する。火がついたダイナマイトは爆発するぞ





◀重力と気圧は変更することができる。重力を調節して，月の上での実験も

海外で多数の賞を受賞したおかしなパズルが登場だ！

海外のコンピュータ誌でさまざまな賞を受賞した，一風変わったパズルゲームが，PC-9801に移植されて登場するぞ。その名も『インクレディブル・マシーン』。このゲームをひと言で表わせば“機械を作るパズルゲーム”なんだけど，一筋縄ではいかない，ヘンな味のある作品なのだ。

ヘンなパーツを組み合わせヘンな機械を作りだすのだ

ゲームの目的は，各ステージごとに設定された条件を満たすために，用意されたパーツを組み合わせて機械を作っていくこと。各ステージには，“歯車”や“発電機”に“ベルトコンベア”といったパーツが用意されていて，プレイヤーはそれらのパーツを組み合わせてひとつの機械を作り上げていくのだ。できあがったら機械を動かし，その結果が条件を満たせばステージ・クリアとなるわけ。簡単なルールのパズルゲームだね。

これだけの説明だと，工業的な要素の強い，おカタいカンジのゲームだと思われそうだが，そんなことはないぞ。パーツは，歯車や発電機なんてものだけでなく，“バスケットボール”や“風船”から，“ダイナマイト”や“ロケット花火”，果ては“猫”や“金魚バチ”まで，とても機械に使うものとは思えないモノが大集合。おまけに，ネズミには“モート”，猫には“ポーキー”なんてカンジで，意味もなく名前までついているんだから，思わず笑ってしまうのだ。

いたずらすればクリア？クリア条件もおかしいぞ

オカシイのは，パーツばかりではないぞ。各ステージごとに設定された条件が，これまた変わったものばかりなのだ。だいたいゲームのクリア条件っていえば，常識的で納得できるものだよね。たとえば，かの有名なパズルゲーム『倉庫番』だったら，「荷物を倉庫の中の決められた位置に運ぶ」ことがクリア条件だった。これを聞けば「きっと，倉庫の中に散らばっている荷物を整理しているんだろうな」と思って納得できるよね。

ところが，この『インクレディブル・マシーン』はちがう。各ステージのクリア条件が，「バスケットボールを網に入れろ」とか，「金魚バチを割れ」とか，とにかく風変わりなものばかりなのだ。

とりあえずクリアのために一生懸命考えるんだけど，ゲームにつまったり，苦労してクリアした途端，「なんで俺はこんなことしてんだ」といきなり我に返ることもしばしば。金魚バチを割るために機械を一生懸命考えるなんて，なんともおかしいよね。

ステージの数は全部で87！重力なども体験学習できる

このゲームには，こんな愉快なステージが全部で87もある。そのうち，最初の20ステージは説明も兼ねた練習用。説明書だけではわかりにくいところを実際に遊びながら理解することができ，高次ステージに向けての基本的なクリア・パターンを学ぶことができる。さらに，エディット・モードでキミだけのオリジナル・ステージを作ることもできるぞ。

また，ゲーム全体をとおして，重力と気圧という要素が働いている。この二つは読者のみんなも知ってのとおり，重力は下に（実際は惑星の中心に）向かって物を引く力，気圧は大気が物へと働きかける圧力のことだ。これを変更することができ，たとえば重力を大きくすると，空気の入った風船が下に落ちてしまったりする。つまり，簡単にではあるけど，理科の勉強も体験することができるのだ。

パズルゲームといえば，『ぷよぷよ』のようなアクションパズルしかやってなかったキミ，たまには頭を使うパズルをプレーしてみてはいかがかな？　（綾野）

超難解

頭フル回転のアクションAVGだ！

失われた記憶

西暦2142年，銀河系捜査局のコンラッド・ハートは，地球に人間ではない存在――異性人がまぎれこんでいるということを，偶然に知った。彼は行政当局にこの事実を知らせようとしたが，その途中何者かに捕まり，木星の衛星であるタイタンまで運ばれ，すべての記憶を消されてしまう。

タイタンの基地で意識を取りもどした彼は，何も思いだせない自分に混乱する。しかし，一つだけ頭の中にひらめき，幾度となくこだまする言葉があった。「逃げるんだ！」と。無意識のうちに銃をにぎり，エアバイクを奪って逃走するコンラッド。しかし，敵のレーザーがバイクを撃ち抜き，彼は基地の外の密林の中へ落下していった……。

知&技のスゴいヤツ

これまでにメガドラ，スーファミと移植されてきた海外パソコン・ソフト『フラッシュバック』が，ついにPC-98シリーズにもお目見えした。ゲームをやってみると，まずキャラクターの動きのリアルさに驚くだろう。歩く，走る，跳ぶ，よじ登るなどといった動作の一つ一つが，じつに細やかなのだ。しかし，ただ動きに感心しているだけではゲームをクリアすることはできない。『フラッシュバック』では，その多彩なアクションを駆使して敵や難関を突破していくアクション・ゲームとしてのテクニックと，冒険途中で手に入れる数々のアイテムをいかに利用するかという，プレイヤーの洞察力の両面が必要になってくるのだ。たとえばステージ1では，なにげなく落ちているただの小石でさえも立派なアイテムであり，冒険を進めていくには欠かせないものなのである。

こうしてみると，『フラッシュバック』はかなり手ごわいゲームである。最近のゲームは簡単すぎる，頭に何か刺激がほしいと思っている人は，このソフトに挑戦してみてはどうだろうか。昔のAVGのように，謎を自力で解いたときのあの喜びを味わうことができることだろう。（中村京子）



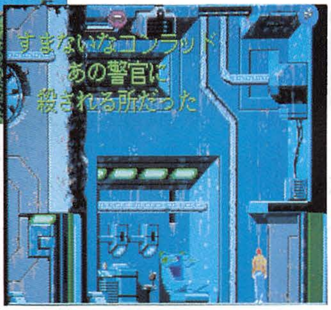
◀上に行きたいけれど，リフトがじゃましてよじ登ることができない。さて，どうする？



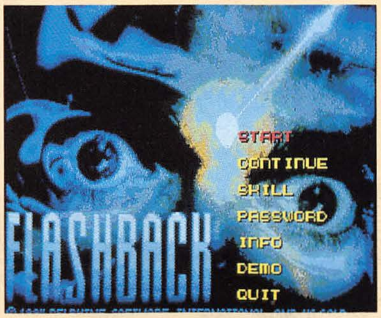
▼けがをして動けなくなった人が助けを求めてきた。彼の頼みを聞いてやれば，あとでアイテムが手に入るぞ



▲ついにジャングルを脱出！ しかし，先にはまだまだ冒険が待ち受けている



▼ステージ2にて，仲間のイアンを発見。コンラッドの記憶を取りもどしてくれる，重要人物だ



フラッシュバック
■ビクターエンタテインメント ■アクション
■12,800円 ■発売中



◀要所要所では，このようにポリゴンによるビジュアル・シーンが入る。どれもスムーズにアニメーションするぞ



▲記憶を取りもどしたコンラッドは地球行きのチケットを手に入れるため，「デスタワーゲーム」に参加することを決めた。彼が無事生き残れるかどうかは，プレイヤーの腕と頭脳にかかっている

CD-ROMソフトショップ訪問 第2回

上新電機「J&Pテクノランド」の巻

西日本一の電気街「でんでんタウン」。その中でひときわ大きな店舗の「J&Pテクノランド」は，コンピュータのことならなんでも応えてくれる。4階にあるソフト売り場の一角に，CD－ROMコーナーが昨年11月にオープンした。

98用の200種をはじめ2500種ものソフトが並んでいる。このフロアを担当しているフロア長の西倉幸男さんは，「これからはフロービー版のソフトは，すべてCD－ROMに代わってしまうでしょう」と話しています。

人気度の高いCD－ROMソフトは「バーチャル昆虫館」や「ALEX－WORLD」など。コーナーを広げて，ソフトをできるだけたくさん展示する計画もあるそうです。

（取材：電波新聞社大阪本社）

■上新電機「J&Pテクノランド」〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211



「これからCD-ROMソフトは広がっていきます」と話す西倉さん



西日本一のビッグなコンピュータショップJ&Pテクノランド

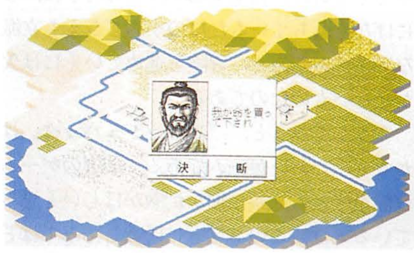
信長進撃

ビジュアル指向で迫る新信長伝!

乱世の英雄を目指せ



▲メイン画面はこんなカンジ。眼下に広がるのは，織田信長の所領である尾張の国のようすだ



▲他の戦国SLG同様，武将は国の宝。捜索を積極的に行なおう。写真のように，自ら仕官してくる者も



◀赤い旗の立っているところが，信長の領地だ



▶軍議では臣下の武将が思い思いに討論してくれる



▲戦闘でもメイン画面がそのまま戦場として使われる。長期間の戦いになると国土が荒れてしまうのだ



鳳凰の如く
■イマジニア　■SLG
■9,980円　■6月9日発売予定

『シムシティ2000』をはじめとして，海外移植モノのトップ・リーダーともいえるイマジニアから今度発売されるのは，なんと今までのイメージを一新するようなオリジナルの戦国シミュレーション・ゲーム。主人公はもちろん，乱世の英雄，織田信長だ。さらにこれまでの他社の戦国モノとちがい，独特の試みが随所になされているのだ。

まず目につくのが「軍議」というコマンド。これは現在の会議にあたるものだが，実行すると，合戦直前の打ち合わせや日常における雑談という形式で，配下の武将のいろいろな意見を聞くことができるのだ。軍議に参加を許された武将たちは，主人公たる信長の前で，じつにさまざまな討論を行なう。内政や近隣の大名のこと，他の武将のこと，などなど。合戦直前の軍議では，敵の情報や戦力判断，作戦なども助言してくれる。武将の性格や忠誠度によって意見がちがってくるのもおもしろい。ソリの合わない武将の意見を否定するだけの者もいれば，忠誠度が低いゆえにウソの情報を流す者もいるので要注意だ。歴史書の挿し絵に描かれているような格好をした武将たちが盛んに手を振ったり立ち上がりながら，リアルタイムで議論しているところを見ていると，それだけでのめり込んでしまいそうになるぞ。

画面がすっきりしていて，さらにビジュアルに重きをおいているということも見逃せない。画面写真を見ればおわかりのとおり，これまでのSLGとちがって，極力数字の表示を廃し，ビジュアルとプレイの経験で現状を把握するようなシステムになっている。メイン画面で表示されるのは自分の支配下にあり，現在命令を入力している国の領土の全体図だ。この画面で開墾をすれば農地が，商業への援助をすれば街が発展していくようすが目に見えてわかる。自分の国が豊かになっていくのが実際の情景で把握できるのだから，やる気もわいてくるというものだ。

また，武将の能力もゲーム・スタート時はまったくといっていいほどわからない（配下の武将でさえ，だ）。信長が数々の経験をこなし，成長していくにつれ，少しずつ武将たちの特性を理解し，わかっていくようになるのだ。数値だけにとらわれたり，武将たちを単なる駒としてあつかうのではなく，「織田信長」になりきって武将らに接することで，少しずつ彼らの本当の姿もわかり，天下への道のりも近くなることだろう。（猪野清秀）

市長復活

名作都市経営SLG，パワーアップして再登場



◀操作方法は前作とほぼ同じ。マウスによる形式だ



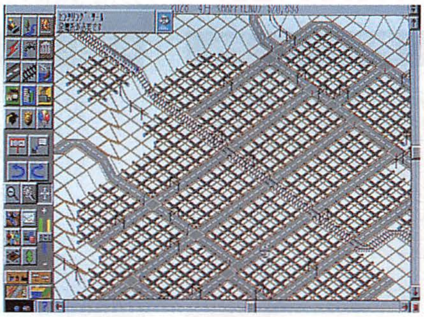
◀近隣都市の動向も街の発展に関わってくる

新感覚の都市経営SLGとして話題を呼んだウィル・ライト氏の『シムシティー』の続編が，早くも日本に上陸だ。『シムシティ2000』でもプレイヤーの立場は前作と変わらず市長さん。ただし単純な地区の開発・整備がメインだった前作とは異なり，税率の細かい設定や地下の開発など，義務も権限もはるかに大きくなっている。

具体的に挙げよう。まず都市の発展のようすがリアルに感じられるように，画面がクォーター・ビューになったのが視覚的な変更点。ゲーム・システムでは，予算と税金の徴集・配分の方式が大きく変更されている。産業別に税率を設定したり，条例を発令して広報や教育に力を入れられたりと，発生する問題に細かく対応できるようになったのだ。ほかにも水道や地下鉄，図書館など，建築できる施設の種類が大幅に増加。また，住民の平均教育レベルといった新たなパラメータが導入されるなど，とにかく都市の経営がリアルに再現されているぞ。



◀ハイウェイ，風力発電所，脱塩施設，軍事基地など，新たな施設と機能を使いこなすのが成長のカギ。年代によって建設可能施設の種類は増えていく



◀今回は地上に加えて地下の都市設計も重要になる。水道が引かれていない土地には，人も集まらないぞ



シムシティ2000

■イマジニア ■SLG ■PC-9821版
■9,800円 ■6月24日発売予定

なお，楽しいのが，いろいろと採用された都市経営を実感できるイベントだ。たとえば年に2回届く新聞には市民のメッセージが載っているし，画面上で警察署をクリックすれば，管轄ごとの仕事の状況を直接報告してもらえる。長期間良い政治を行なっていると，治世の記念碑も建てられるのだ。

PC-9821標準だが，256色ボードやメモリを増設すれば，PC-9801でも動作可能となっている。

（煌竜）

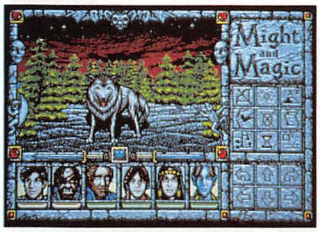
今月の新作

『ソードダンサー』『卒業』『マクロス』にそれぞれ続編が登場。いずれも前作のシステムを基調にパワーアップをはかった模様。『インクレディブルマシーン』は海外で人気のパズルゲーム。ユーモアあふれるパーツの数々が特徴だ。

ハードディスク専用

マイト&マジック ～ダークサイド・オブ・ジーン

5/13 ■スタークラフト ■RPG ■12,800円 ■5,3.5'2HD



［海外から移植］海外大作RPGのPC-98対応版。多数のショート・シナリオを積み重ねて，徐々に全体の謎に迫っていくシステムは健在。前作『クラウズ～』と合わせて，より特別なクエストを楽しめる。

ヘッドクォーターズ ～アメリカの悪夢

5/20 ■アルゴラボ ■SLG ■9,800円 ■5,3.5'2HD



21世紀，米国極右政権vs国連軍の架空戦を描いた戦略級SLG。ターン制とリアルタイム制の長所をミックスしたハイブリッド・ターン方式を採用，陸軍・空軍の運用のちがいもリアルに再現されている。

インクレディブルマシーン

5/27 ■サイベル ■パズル ■8,800円 ■5,3.5'2HD



［海外から移植］多種多様なパーツを組み合わせ，指定された条件を満たすカラクリを造りあげるパズルゲーム。自転車をこぐサルやベルトコンベア，シーソーなど，パーツがとにかくユニーク。



◀子供番組などでおなじみの楽しいからくりがパソコン上で動くのだ



◀サルやシーソー，ボーリング玉！ 仕掛けもクリア条件もいろいろだ

卒業II～ネオ・ジェネレーション

5/27 ■ジャパンホームビデオ ■SLG ■12,800円 ■5,3.5'2HD



担任の教師として高校3年の女生徒を監督・育成するSLGの続編。前作よりも個性的な5人の生徒が登場。席替えや授業内容の決定など，学習面がより充実された。多彩なイベントもそのまま。



◀今度の生徒たちも元気いっぱい。プレイヤーの心配をよそに暴れまくるのだ



◀「効率優先」「厳しく」など，授業のむずかしさも指定できるようになった

ソードダンサー凶刃の女神

5月 ■TGL ■ARPG ■12,800円 ■5,3.5'2HD



対戦格闘RPG『ソードダンサー』の続編。「フィールド・タイプのRPG」+「敵と遭遇すると対戦格闘」というシステムは変わらず，格闘部分がさらに強化されている。使用可能キャラは8名。対人戦も可。

PC-9821用

ロードス島戦記IICD～五色の魔竜

5月 ■ハミングバードソフト ■RPG ■12,600円（予価） ■CD-ROM

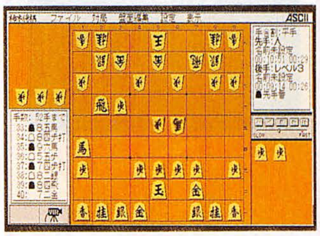


［PC-98から移植］リプレイ，小説，アニメなどで人気のファンタジーRPGのPC-9821専用版。シナリオの一部が小説版を参考に変更されたほか，グラフィックが256色用に新たに書き直されている。

アフターケア

柿木将棋

4／22 ■アスキー ■将棋 ■12,800円 ■5,3.5'2HD



アスキーの『将棋』シリーズ第3弾。10級から初段まで難易度は6段階。盤上に自由に作成した棋譜の再現・印刷が可能。詰将棋機能は最大19手まで解答でき，門脇芳雄氏監修の例題が20問ついている。

アフターケア

超時空要塞マクロス～スカル・リーダー

4／28 ■ファミリーソフト ■SLG ■9,800円 ■5,3.5'2HD



人気アニメを原作にしたショート・ミッション・タイプの戦術級SLG。1対1のドッグファイトの再現，AVG要素の高い艦内モードの採用など，前作『リメンバー・ミー』から大幅にパワーアップしている。

TAKERU

スーパー野球道'93・'94年開幕データ集

5／中 ■日本クリエイト ■データ集 ■3,000円(税込) ■5,3.5'2HD



好きな球団の監督として，実名選手たちの登場するペナント・レースを戦い抜く野球SLG『スーパー野球道'93』のデータ集。'94年度開幕時の各球団の選手データが収録されている。要本体。

TAKERU

現代大戦略EX マップエクステンションvol.5

5月 ■SKYS ■マップ集 ■2,000円(税込) ■5,3.5'2HD



システムソフトの現代戦SLG『現代大戦略EX』対応マップ集のシリーズ最終作品。12のマップはこれまで5作の中で最高の難易度を誇り，イグレックス・シリーズを5本収録している。要本体。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

スペース・オペラSLG『銀河英雄伝説』の最新作が初登場。今回はハードディスク専用になるそうだ。スタークラフトは，他機種を含めて今年いっぱい，毎月ソフトを発売する体制にあるようだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
5月10日	宝魔ハンター・ライム第12話	AVG	TAKERU	(込)1,500円
5月下旬	★スリップストリーム・リニューアル(仮)	レーシング	ビットタウン	9,800円
春頃予定	REMAiNS	SLG	エクゼコ・デベロップメント	未定
6月2日	ストロングホールド～皇帝の要塞(※△)	SLG	ビング	12,800円
6月9日	鳳凰の如く	SLG	イマジニア	9,980円
6月3日	クレムリントワイライト・エスピオナージ編	テーブルゲーム	Witty Wolf	3,333円
	★私説戦国時代	SLG	天水ソフトウェア	9,800円
6月10日	★アッシュ(Ash.)	AVG	姫屋ソフト	8,800円
6月30日	ノーザン・ヴァース	RPG	光栄	9,800円
6月予定	スーパー野球道'93・94年度データ改訂版	データ集	日本クリエイト	未定
7月8日	ディスクステーション第3号	ディスクマガジン	コンパイル	(込)2,980円
	キングス・バウンティ	RPG	スタークラフト	9,800円
	テトリス2＋ボンブリス	アクションパズル	BPS	8,500円
7月下旬	ディエス・イレ	AVG	ファミリーソフト	9,800円
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	RPG	アスキー	(予)12,800円
	シンジケート(＋)	SLG	EAビクター	12,800円
	バイブルマスター2～アグライヤの邪神	SLG	グローディア	未定
	ピックアップ麻雀マスター	麻雀	TAKERU	未定
	PCスタジアム(仮)	野球	日本ソフテック	未定
	ウルフィッシュ・ギャロップ	RPG	パンドラボックス	未定
	デッドフォース	SLG	風雅システム	未定
	時空救助隊ペンタス～那由他の果てに	RPG	遊演体	(予)9,800円
8月5日	クレムリントワイライト・グレチカ編	テーブルゲーム	Witty Wolf	3,333円
8月12日	ギア・ワークス	パズル	スタークラフト	9,800円
8月予定	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	8,800円
	満開電飾III	パチンコ	ビクターエンタテインメント	9,800円
	ヴェイル・オブ・ダークネス～呪われた予言(※△)	AVG	ビング	12,800円
夏頃予定	シップ・オブ・ライン(仮)	SLG	マイクロビジョン	未定
10月7日	クレムリントワイライト・ダイヤモンド編	カードゲーム	Witty Wolf	3,333円
10月予定	ラグナレック(※＋)	RPG＋SLG	グローディア	未定
	アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII(△)	RPG	ビング	12,800円
秋頃予定	クリスタニア	RPG	システムソフト	未定
	ロード・オブ・ウォーズ2(仮)	SLG	システムソフト	未定
12月9日	クレムリントワイライト～黄昏のクレムリン	パズル	Witty Wolf	未定
94年予定	忘れえぬ炎	RPG	遊演体	(予)12,800円
未定	シムアース＆シムアントCD(○)	SLG	イマジニア	14,800円
	DOOM	3Dアクション	イマジニア	未定
	TFX	SLG	イマジニア	未定
	スーパーボール	ピンボール	ウィズ	未定
	花札物語	花札	ウィズ	未定
	マーシャルヒーロー	格闘アクション	ウィズ	未定
	ハイ・リワード(仮)	リアルタイムSLG	エニックス	未定
	メルクリウスプリティ(妖精伝説)	SLG	NECアベニュー	未定
	フォーチュン・クエスト	RPG	角川メディア・オフィス	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	平家物語	SLG	クレソフト	未定
	タクティカル・タンク・コープス	SLG	G.A.M.	9,800円
	アーリーキングダム 通信Ver.	RPG	シーツゥワールド	未定
	空母戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	映画狂殺人事件	AVG	シンキングラビット	未定
	ジャック	AVG	シンキングラビット	未定
	遊演体空想遊戯シリーズVol.2～那由他の世界	ディスクマガジン	TAKERU	(込)2,900円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3	ディスクマガジン	TAKERU	(込)2,900円
	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未定
	ZII(ゼータ2)	AVG	トンキンハウス	未定
	プレシオスの夢(仮)	AVG	トンキンハウス	未定
	リターン・ザ・レイダース	RPG	日本ソフテック	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ジョジュアDXキット	ユーティリティ	パンサーソフトウェア	未定
	時のはざまに(仮)	AVG	パンドラボックス	未定
	ハイムドール	ARPG	ビクターエンタテインメント	未定
	★あみゃらんしゅ	SLG	風雅システム	未定
	★銀河英雄伝説IV(※)	SLG	ボーステック	未定
	F-117Aナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	12,800円
	シルクロード	RPG	マキシマ	未定
	未来予知占星術	占い	ログインソフト	未定
	フル・メタル	SLG	ろまんてっく	未定
▼PC-9821用(256色，CPU386以上が必要な作品)				
6月24日	シムシティ2000(※)	SLG	イマジニア	9,800円
7月8日	キングス・バウンティ	SLG	スタークラフト	9,800円
7月15日	★サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.3～アヤ(○)	AVG	データウエスト	未定
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・ザヴァント	RPG	アスキー	(予)12,800円
8月予定	ストライク・コマンダー(※)	フライトSLG	EAビクター	12,800円
夏頃予定	★3Dロボット格闘ゲーム(仮)	アクション	システムソフト	未定
	マイト＆マジック～ダークサイド・オブ・ジーン(※)	RPG	スタークラフト	未定
9月予定	シャドウ・キャスター(※)	ARPG	EAビクター	12,800円
10月21日	スターファイアー	RPG	スタークラフト	12,800円
秋頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●ジョシュア追加シナリオ集Ｉ(パンサーソフトウェア)未定●機甲装神ヴァルカイザーII(サイレンス)7月●お姉さんのタロット占星術(TAKERU)5月●魔法千一夜(TAKERU)未定●シムファーム(イマジニア)5月27日●リバーサー～氷結都市TOKYO(ビクターエンタテインメント)4月下旬→4月28日●A.IV.マップコンストラクション＋A.IV.パワーアップキット(アートディンク)4月8日→4月15日●ファーストクイーンIV(クレソフト)4月下旬→5月下旬●サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.2～メモリーズ(データウエスト)価格未定→12,800円●フラッシュバック(ビクターエンタテインメント)4月28日→4月22日●スーパー野球道2(日本クリエイト)4月15日→4月28日●スーパーリアル麻雀PIV(ビング)4月27日→5月27日 ● 英雄志願～GAL・ACT HEROISM(マイクロキャビン)4月28日→未定

(※)……ハードディスク専用／(＋)……CPU386以上／(▲)……256色専用／(△)……256色対応／(○)……CD-ROM必要／★……今月DataBaseに初登場した新作



FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

English

光栄が豪華スタッフで初の教育ソフトを発売

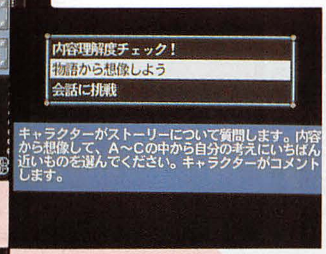
高校生のユリは，学校帰りの街角で，時間ではなく日付を知りたがる不思議な老人から声をかけられた。1か月後，同じ場所で同一人物だと名乗る若い男と出会う。はたして男の言っていることは本当なのか……？

光栄というと，どうしても歴史モノSLGのイメージが強い。実際，同社から発売されているソフトのほとんどがそうなのだから，しかたのないことではあるが。そんな光栄が，このところ，イメージを覆すようなソフトをつづけてだしている。この『EMIT』もその一つ。なんと，楽しみながら英会話を学ぶという教育ソフトなのだ。

大手メーカーの光栄だけあって，やることがハンパではない。スタッフの名前を見るだけでも，力の入っていることがよくわかる。ストーリーの原作は超ベストセラー作家の赤川次郎，キャラクター・デザインにいのまたむつみ，英語教育監修に早稲田大学教授の東後勝明，音楽にAvex traxなどで活躍中の小室哲哉と，著名な人物がズラリと名を連ねているのだ。

本編のシステムはよく練られており，オマケのゲームもよく考えられている。続編にも期待が持てる秀作だ。　　（稲垣宗彦）





◀ユリは街角で突然声をかけられ，日付と時計屋の場所を聞かれる
▼物語は全10章で構成されている。章が終わるごとに3種類のエクササイズで理解度をチェックできる

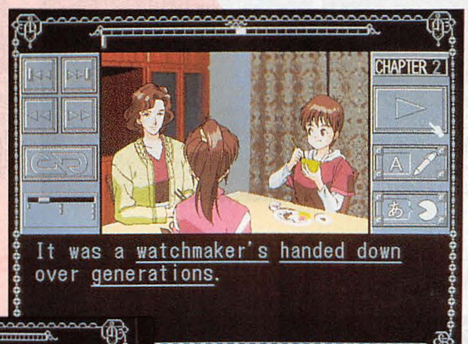


EMIT VOL.1 ～時の迷子

■光栄　■教育
■8,800円　■発売中



▲老人は別れぎわ，「EMIT」という謎の単語をつぶやく。エミットとはいったい……？

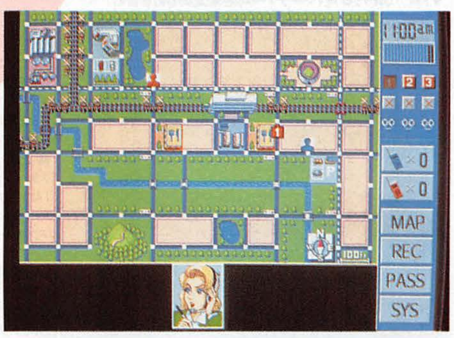


◀老人のことが気になる彼女は夕飯の席で母親に時計屋の存在をたずねてみる。それによると，数10年前にはあったらしい

▼赴任直後で街に不案内な警部となり，犯人を逮捕するゲームを併録。部下の情報を頼りに地図を完成させ，犯人を追いつめる



▲1か月後，老人と出会った街角でユリは同一人物だと語る若い男に声をかけられる。物語はここから急展開を見せる



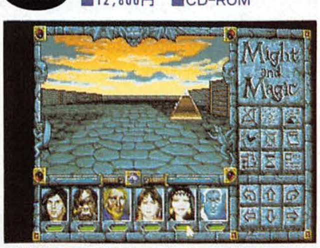
今月の新作

第6話で完結する予定だったTAKERUのアドベンチャー・ゲーム『宝魔ハンター・ライム』のシリーズも，なぜか順調に回を重ね，第7話と第8話が発売される。高くなるいっぽうのソフトの中で，この思い切った価格設定には好感が持てる。ファンにはおまちかねの『スーパーリアル麻雀PⅣ』もいよいよ登場。

マーティー対応

マイト＆マジック ～ダークサイド・オブ・ジーン

5/13　■スタークラフト　■RPG
■12,800円　■CD-ROM



［海外から移植］3D視点で展開されるRPGの続編。クエストの多さが大きな特徴。前作『クラウズ～』と合わせると，『ワールド・オブ・ジーン』という統一世界が形成され，新クエストなどが楽しめる。

マーティー対応

スーパーリアル麻雀PⅣ

5/27　■ピング　■麻雀
■12,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］いわゆる脱衣麻雀で，プレイヤーが勝つと相手の女の子のアニメーションを見ることができる。初回特典としてA2判ポスターの引換券，エアーPOPなどがつく。



▶今回の対戦相手は愛菜，悠，香織の3姉妹。いつもながら手ごわいぞ



◀通常モードに加えて，『Ⅱ』『Ⅲ』の対戦相手を交えた勝ち抜き戦もある

アフターケア／マーティー対応

ハイパー知育絵本 日本昔ばなしvol.5

4/1 ■ぎょうせい ■絵本 ■8,500円 ■CD-ROM





▶基本的には、パソコン上で楽しむ絵本だが、要所要所に読者参加要素がある



◀ぬり絵以外にも、15パズルなど、手軽に楽しめるミニゲームを収録

大人から子供まで楽しめ，TOWNSユーザーのあいだで人気の高い同社のハイパー知育絵本シリーズ最新作。「きんたろう」と「はなさかじいさん」の2話と知育ゲーム，ぬりえで構成されている。

マーティー対応

ロードス島戦記II CD～五色の魔竜

5/中 ■ハミングバードソフト ■RPG ■12,600円(予価) ■CD-ROM



［PC-98から移植］内容的にはPC-98版の同名作品を移植したもの。TOWNSに移植される際にCD-ROMに収録，ストーリーに多少のアレンジを加えるとともに，グラフィックを256色に描き換えた。

アフターケア

TOWNSソフトウェアコンテスト入選作品集Vol.3

3/12 ■富士通 ■作品集 ■3,000円 ■CD-ROM



全国の中学生，高校生を対象に旺文社が毎年開催しているソフトウェア・コンテスト。その'93年度の応募作品を集録したCD-ROM作品集。パッケージ・ソフトとはひと味ちがった楽しさを味わえる。

アフターケア／マーティー対応

クイズ倭國制覇伝

4/8 ■ミック ■クイズ ■7,800円 ■CD-ROM





▶勝ち抜き形式の対戦型クイズ。選んだ地域の人口がHPとなるダメージ方式



◀まずは地区大会を勝ち抜き都道府県代表を目指す。クイズは4択早押しだ

日本の中の自分の好きな地域の代表となり，地理や歴史，公民といった中学校レベルの社会科を網羅したクイズで対戦しながら，全国制覇を目指す。選んだ地域の人口が多ければ多いほど有利。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム第7話

5/10 ■サイレンス ■AVG ■1,500円(税込) ■3.5'2HD



［PC-98から移植］一話完結，6回連載形式でつづられるはずだったアニメタッチのAVG。続編を望む声の高さに，当初6話で終了する予定が，12話まで延長となった。今回の敵は，バースの胃袋。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム第8話

5/25 ■サイレンス ■AVG ■1,500円(税込) ■3.5'2HD



［PC-98から移植］コミカルなアニメタッチのストーリー，毎回毎回，趣向を凝らしたライムの変身シーンなどが人気の同シリーズ（ソフトベンダーTAKERUで購入可能）。その第8弾での敵は大根。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

ビングは，年末まで毎月1作のペースで作品をリリースする予定だ。海外の人気ソフトやアーケードからの移植など注目作が多いので，チェックを怠らないように。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用（マーティー対応未定のものを含む）				
5月下旬	★マッドストーカー	格闘アクション	ファミリーソフト	未定
6月2日	★三國志Ⅳ	SLG	光栄	16,800円
6月3日	★私説戦国時代	SLG	天水ソフトウェア	9,800円
6月10日	宝魔ハンター・ライム第9話	AVG	TAKERU	㊜1,500円
6月24日	提督の決断II	SLG	光栄	16,800円
6月25日	宝魔ハンター・ライム第10話	AVG	TAKERU	㊜1,500円
6月下旬	天下御免	SLG	アートディンク	10,800円
7月1日	エルフィッシュ	SLG	富士通	㈵10,800円
7月8日	キングス・バウンティ	RPG	スタークラフト	9,800円
7月10日	★宝魔ハンター・ライム第11話	AVG	TAKERU	㊜1,500円
7月25日	★宝魔ハンター・ライム第12話	AVG	TAKERU	㊜2,000円
7月予定	ウィザードリィ～クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	RPG	アスキー	㈵12,800円
	シンジケート	SLG	EAビクター	12,800円
	★レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
8月予定	ストライク・コマンダー	フライトSLG	EAビクター	12,800円
9月予定	シャドウ・キャスター	ARPG	EAビクター	12,800円
10月21日	スターファイアー	RPG	スタークラフト	12,800円
秋頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定
未定	スタークルーザーII	AVG	アルシスソフトウェア	未定
	魔法大作戦	シューティング	EAビクター	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	未定
	サムライスピリッツ	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	未定
	倉庫番リベンジ	パズル	シンキングラビット	未定
	スターファイアー	RPG	スタークラフト	12,800円
	グランプリ伝説NA編	レーシングSLG	ソフトスタジオWING	未定
	グランプリ伝説インディ編	レーシングSLG	ソフトスタジオWING	未定
	S.S.1／4(ゼロヨン・バトル)	レーシング	TAKERU	未定
	ファーランドストーリー	SLG	TGL	未定
	R-TYPE	シューティング	ハドソン	未定
	ジョシュア追加シナリオ集1	シナリオ集	パンサーソフトウェア	6,800円
	ハイムドール	ARPG	ビクターエンタテインメント	未定
	レベル・アサルト	シューティング	ビクターエンタテインメント	㈵12,800円
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダーII	アクション	富士通	未定
	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ	シナリオ集	富士通	未定
未定	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ハープーン	SLG	富士通	未定
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
5月下旬	キャメルトライ	アクション	電波新聞社	㈵7,800円
6月2日	ストロングホールド～皇帝の要塞	SLG	ビング	12,800円
6月24日	★龍闘伝	パズル	富士通	5,200円
6月予定	ハイスクール・ウォー～23区内制服統一闘争編	SLG	ISC	未定
7月予定	EMIT Vol.2～命がけの旅	教育	光栄	8,800円
	キャンペーン版現代大戦略EX	SLG	ビング	12,800円
8月予定	ヴェイル・オブ・ダークネス～呪われた予言	AVG	ビング	12,800円
夏頃予定	プリンセスメーカー2	SLG	ガイナックス	14,800円
	アベル～真・黙示録大戦	ARPG	ファミリーソフト	11,800円
9月予定	EMIT Vol.3～私にさよならを	教育	光栄	8,800円
	ブランディア	対戦格闘	ビング	9,800円
10月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII	RPG	ビング	12,800円
11月予定	プリルラ	アクション	ビング	12,800円
未定	ディック	シューティング	アモルファス	8,800円
	ハードショット～ストリートハスラー	ビリヤード	シュールド・ウェーブ	9,800円
	新宿ラビリンス	AVG	徳間書店インターメディア	未定
	ウイングコマンダーLITE	アクション	富士通	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アージェントミッション（マスターピース）未定●虹色電飾娘（ISC）春頃→6月●F-15ストライクイーグルII・デザートストームシナリオ付（マイクロプローズジャパン）4月→6月●レミングス2～ザ・トライブズ（富士通）4月下旬→6月●A.Ⅳ．マップコンストラクション＋A.Ⅳ．パワーアップキット（アートディンク）4月8日→4月15日●サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.2～メモリーズ（データウエスト）価格未定→12,800円●ロードス島戦記CD～灰色の魔女（ハミングバードソフト）4月中旬→4月15日●フラッシュバック（ビクターエンタテインメント）4月28日→4月22日



X68000シリーズ

X68000 SERIES

盛りだくさん

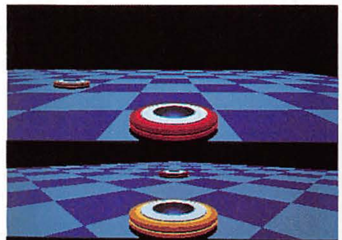
新ゲームも収録『ザ・ワールド・オブ・X68000 II』発売

91年7月から92年4月にわたって開催された「第1回全日本X68000芸術祭」。アマチュアならではの斬新なアイデアに満ちた作品群は，一般ユーザーのみならず，業界関係者にも絶賛された。

「芸術祭作品をぜひプレイしてみたい」という声にこたえて発売される『ザ・ワールド・オブ・X68000』シリーズは，入選作品のいくつかを収録したディスクと解説本をセットにしたモノだ。

今回の『II』の収録作品は，全国大会ゲーム部門賞受賞作『C力検査』をはじめとする全5作品。どれも，会場で多くの人々をわかせた名作ばかり。もちろん，開発者のみなさんによる「開発手記」も掲載されているので，プログラミングに興味がある人にもおすすめだ。

なお，『I』に収録されて大好評だった『フォーミュラX』の制作チームが，今回用に『T-94X』という新ゲームを提供してくれている。こちらも会心のデキだぞ。　(板場利光)



RUSH



USEFUL



C力検査



シンシア



T-94X

今月の新作

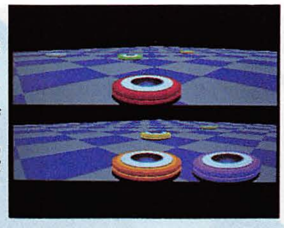
今月は新作が4本。移植モノとデータ集で大半を占めるが，ユーザーの選択幅が大きいのはいいことだ。唯一のオリジナル作品『ザ・ワールド・オブ・X68000 II』は，『I』で収録されなかった作品を集めたディスク付きブック。くわしい内容については本誌でも紹介しているので，そちらの記事も読んでいただきたい。

ザ・ワールド・オブ・X68000 II

5／下　■電波新聞社　■オムニバス　■4,900円(予価)　■5'2HD



「第1回X68000芸術祭」の入選作品を収録したディスク付きブック。『RUSH』『C力検査』のほか，『フォーミュラX』の開発チームが新たに制作した対戦型戦車ゲーム『T-94X』など全5本を収録。



▶X68Kユーザーのパワーが炸裂！　一般ソフトにも負けないできばえだ



◀単純なアクションからシューティング，グラフィック・ツールまでと多種多様

アフターケア

あすか120%～バーニング・フェスト

4月　■ファミリーソフト　■対戦格闘　■7,800円　■5'2HD



［TOWNSから移植］私立綾乱女学院で開催される「部対抗予算争奪戦・メガファイトトーナメント」という異種格闘技戦に出場し，ほかの部の代表と闘う対戦格闘ゲーム。ハードディスク対応。要2メガ。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム第10話

5／10　■サイレンス　■AVG　■1,500円(税込)　■5,3.5'2HD



［PC-98から移植］低価格の連載AVGシリーズ第10回。今回は，前回登場の新キャラ・ココナたちと温泉旅行にでかけるというストーリー。妖怪は，風呂オケなどが変化した「おふろ三兄弟」。

アフターケア／TAKERU

R.C.ロボット集+α Vol.2

4／8　■エレクトリックシープ　■データ集　■1,800円(税込)　■5,3.5'2HD



先日行なわれた第2回ロボットバトル大会の結果やユーザーが作ったフリーウェア，そして『R.C.』をパワーアップするキットが入ったユーティリティ・ソフト。使用には『R.C.』本体が必要。

DataBase

X68000シリーズ新作発売予定表

新作発表が月イチペースになった。この調子だと，夏をすぎる頃には……(心配)。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月上旬	マージャンクエスト	麻雀	SPS	未定
6月10日	宝魔ハンター・ライム第11話	AVG	TAKERU	㉂1,500円
6月下旬	ミスターDo！／ユニコーンズ	アクション	電波新聞社	㈾5,300円
7月10日	宝魔ハンター・ライム第12話	AVG	TAKERU	㉂2,000円
7月予定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	魔法ソフト	未定
夏頃予定	★レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	TAKERU	未定
未定	魔法大作戦	シューティング	EAビクター	未定
	エアバスター	シューティング	カネコ	未定
	鮫！鮫！鮫！	シューティング	カネコ	未定
	達人	シューティング	カネコ	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	ギャラクシーシェイカーズ	シューティング	TAKERU	未定
	龍虎の拳	対戦格闘	魔法ソフト	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ジョシュア追加シナリオ集 I (パンサーソフトウェア)未定●麻雀航海記(TAKERU)5月→5月20日●ジオグラフシール(エグザクト)3月12日→3月15日

(※)……ハードディスク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase■その他のパソコン新作発売予定表

発売日未定／麻雀悟空～天竺への道／MSX2・J3100／麻雀／シャノアール／9,800円



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

光栄のMacintosh市場参入第1弾『覇王伝』がいきなり1位に。光栄パワー大爆発だ。初登場作品も6本と多く，これからの動向が期待される。

1 信長の野望～覇王伝 初登場

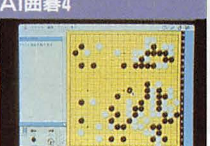
●光栄
●SLG
●12,800円

2 F/A-18 Hornet 前2位

●Graphic Simulation
●SLG
●（$79.95）

3 AI将棋 初登場

●サムシンググッド
●将棋
●12,800円

4 AI囲碁4 前3位

●サムシンググッド
●囲碁
●16,800円

5 シムシティ2000 前1位

●イマジニア
●SLG
●9,800円

6 イエローブリックロード 初登場
●シナジー幾何学
●AVG
●8,800円

7 ルニカス日本語版 初登場
●バンダイビジュアル
●3Dシューティング
●9,800円

8 エルフィッシュ 初登場
●BPS
●SLG
●14,800円

9 DELIVERANCE 前4位
●INLINE SOFTWARE
●アクション
●（$49.95）

10 クリティカル・パス 初登場
●HATNET
●AVG
●12,800円

ガンバレ！ つぎつぎにマックへ新作を移植するバンダイビジュアル

DataBaseを見ていただければおわかりのとおり，最近バンダイビジュアルが積極的にMacintoshへゲームを移植している。そのレパートリーも，『ジャンプレイブン』のように海外の著名なソフトから『卒業』のような国内のヒット作まで多種多様に渡っている。今後もつぎつぎと作品を発表し，Macintoshゲーム界を充実させる大黒柱になってくれるであろう同社に期待したい。（猪野清秀）

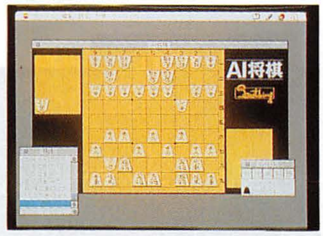
今月の新作

今月は育成SLGに壁紙集，将棋にAVG，そして電子図鑑。ジャンルがこれほどまでバラエティに富んだ月もめずらしい。注目は『世界の～』。なんと全長27cmのF-15Jのプラモデルが同梱されているのだ。ソフト自身の検索機能を用いていろいろな角度から参照しながら，プラモデルを作っていくのも味わいがあっていいかも。

アフターケア

AI将棋

3/15 ■サムシンググッド ■将棋 ■9,800円 ■3.5'2DD



［PC-98から移植］ベストセラーとなった将棋ソフトの移植版。強さと速さの両立に成功し，さらに自然な手筋や人間的な対局感も味わえる優れモノ。対局のほかに編集機能なども搭載されている。

アフターケア

ふしぎの壁のアリス

4/1 ■ガイナックス ■壁紙集 ■10,000円 ■CD-ROM

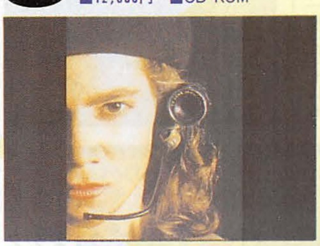


［Windowsから移植］「不思議の国のアリス」の主人公アリスなどを描いたPICTデータ集。青木光恵・庵野秀明・水玉螢之丞などゲスト陣は多彩。既存のアイコンを変更するためのファイル付き。

アフターケア

クリティカル・パス

3/18 ■HATNET ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］本格的でリアルな映像やサウンドが楽しめる，バーチャルAVG。コンソール・パネル越しに映るキャットがトラップ満載の悪の工場から無事に脱出できるよう，適切な指示を与えていく。



▶溶鉱炉に落下寸前のキャット。手をはなしたら，あっという間に黒こげだ！



◀キャットに迫りくる謎の兵隊たち。彼らはこの工場で何をしているのか？

アフターケア／ハードディスク専用

世界の傑作戦闘機vol.2 ～ジェットファイター編

4/2 ■ハイテックラボジャパン ■データベース ■5,800円 ■3.5'2HD



戦闘機のプラモデル・キットのボックス・アートや，イラスト，ジオラマ写真，実機の写真までを取り混ぜたハイパー電子図鑑。ジェット機の初期から現用機までを楽しめる。プラモデル付き。

アフターケア

卒業～グラデュエーション

4/22 ■バンダイビジュアル ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］家庭用ゲーム機にも移植され，数々の商品展開が話題の高校教師SLG。プレイヤーは女子校の教師になり，個性あふれた5人の女子高生を1年間指導して，一流大学への入学を目指す。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

光栄の第2，3弾作品が発表された。『スーパーリアル麻雀PⅣ』も初登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月22日	ジャンプレイブン	シューティング	バンダイビジュアル	14,800円
5月予定	機動警察パトレイバー・デジタルライブラリーVol.2	データベース	バンダイビジュアル	12,800円
6月30日	★セクレvol.8～原田里香	SLG	グラムスインタラクティブラボ	4,900円
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	14,800円
6月予定	パワーポーカー	カードゲーム	EAビクター	9,800円
	サムライメックII・天	RPG	ヒューリンクス	12,800円
7月上旬	★スーパーリアル麻雀PⅣ	麻雀	セタ	9,800円
7月予定	シンジケート	SLG	EAビクター	9,800円
	★ウイニングポスト	競馬SLG	光栄	未定
	★三國志Ⅳ	SLG	光栄	未定
10月予定	★レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
年末予定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	12,800円
未定	パワーモンガー	SLG	EAビクター	9,800円
	ビクトリー・アット・シー	SLG	イマジニア	9,800円
	ミュージックアイランドVol.2～くるみ割り人形	エンターテイメント	オラシオン	未定
	ダンジョン・マスターII～スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	チキチキマシン猛レース	AVG	フューチャー・パイレーツ	(予)8,800円
	★マカロニほうれん荘	AVG	フューチャー・パイレーツ	未定
	F-117Aナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	未定
	コマンドH.Q.	SLG	マイクロプローズジャパン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ワールドエンジン・ファンタジオン（サイトロン・アンド・アート）3月下旬→5月下旬●ジャーニーマンプロジェクトVer1.2（バンダイビジュアル）3月下旬→4月下旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V



HOT 10

今月の売れ筋ソフト

しばらくは独走をつづけると思われた『アローン2』をあっさりと抜き，トップの座を奪った『ドゥーム』。『ラリー』の今後の動きも気になる。

1 ドゥーム
前3位
(DOOM)
●イマジニア
●3Dアクション



2 アローン・イン・ザ・ダーク2
前1位
(ALONE IN THE DARK2)
●アローマイクロテックス
●AVG



3 サンフランシスコ・シーナリー
↑前6位
(SAN FRANCISCO SCENARY)
●モラード
●データ集



4 MSフライト・シミュレータVer5.0
前2位
(MS FLIGHT SIMULATOR Ver5.0)
●マイクロソフト
●フライトSLG



5 ラリー
前9位
(RALLY)
●ユーロプレス/ソフトウェア
●レーシング



6 初登場 三國志IV
●光栄
●SLG

7 ↑再登場 アローン・イン・ザ・ダーク(日本語版)
●アローマイクロテックス
●AVG

8 前7位 エックス・ウイング
(X-WING)
●ルーカスアーツ
●3Dシューテイング

9 前4位 シムシティ2000
(SIMCITY2000)
●イマジニア
●SLG

10 初登場 提督の決断II
●光栄
●SLG

ブリちゃん パソコン・ゲーム界の大御所も，はや8代目

つい先日，スーパーファミコンでは『ファイナルファンタジーVI』が発売されたばかりだが，パソコンにおける『F.F.』とも言えるシリーズの最新作が発売となった（もっとも，こちらのほうがはるか昔から存在していたのだが）。

1980年代前半に第1作目が発売された『ウルティマ』シリーズは，『ウィザードリィ』とともに，コンピュータRPGの双璧ともいえる作品となり，以後10数年の年月をへて，ようやく8作目である『ウルティマVIII～ザ・ペイガン』の登場となったのである。

さて，この『ウルティマVIII』は，クォーター・ビューで展開されるアクションRPGとなっているが，実際は『アローン・イン・ザ・ダーク』に代表されるタイプのアクションAVGといったほうが的確だろう。すべての行動はマウスで行なえるうえ，いままでの『ウルティマ』シリーズをプレイしていなくても大丈夫なので，初心者でも安心して楽しめる作品となっている。

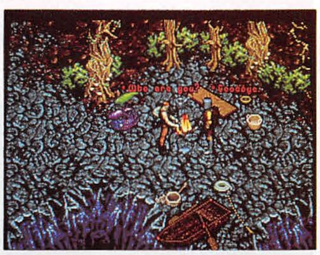
また，別売りの『ウルティマVIII・スピーチパック』を購入することにより，ゲーム中のメッセージを読みあげたり，天変地異などの効果音を追加することができる（当然，メッセージは英語やドイツ語だけど）。日本語版発売の際は，日本語版のスピーチパックもぜひ発売していただきたいものだ。

最近のソフトは，オーディオ・ビジュアルが華美になるにつれ，マシンに要求するスペックもそれ相応のものになってきているが，ゲーム自体も『ウルティマVIII』のように中身をともなったモノが増えることを祈る。（安部理一郎）

※386DX20MHz以上・要4MB・HDD専用



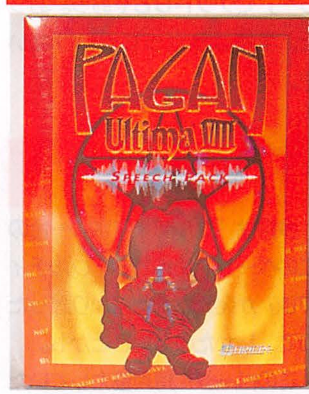
ウルティマVIII～ザ・ペイガン
■EAビクター ■RPG
■7,800円 ■発売中



▲ゲーム開始直後，親切な漁師にこの世界の概要を聞くことができる



▲桟橋にて，暴君の命令により罪もない夫婦に不幸が訪れる。哀れ…



▲別売りのスピーチパックを使えば，ゲームが急ににぎやかになるぞ

日本語マニュアル付ソフト

つい先日参入したばかりだと思っていたEAビクター。なんと，今月紹介する日本語マニュアル付ソフト（メッセージは英語）はすべてEAビクターのもの。これも，「EA-EXPRESS」として素早くマニュアルを日本語化してくれるおかげだね。

ウルティマVIII～ザ・ペイガン (ULTIMA VIII～The Pagan)

4/28 ■EAビクター ■RPG ■7,800円 ■3.5'2HD



オリジン社の同名シリーズ第8弾。念願のアバタールとなった主人公は，ガーディアンの陰謀からペイガンの地を守るために立ちあがる。超美麗なグラフィックがクォーター・ビューで展開される。

ウルティマVIII・スピーチパック (ULTIMA VIII SPEECH PACK)

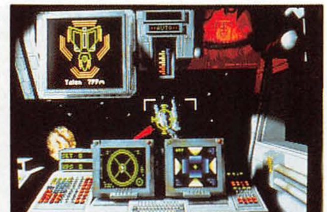
4/28 ■EAビクター ■ユーティリティ ■3,900円 ■3.5'2HD



『ウルティマVIII』の別売りパワーアップ・ユーティリティ。これを使えば自然現象や主要人物の会話が実際に発声されるようになる。『ウルティマVIII』とサウンドブラスター互換音源ボードが必要。

ウイング・コマンダー・プライベイティア：ライティアス・ファイア (WING COMMANDER PRIVATEER:RIGHTEOUS FIRE)

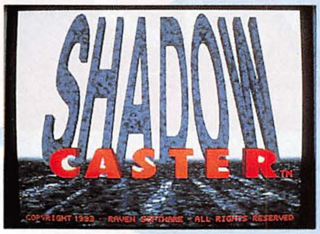
4/28 ■EAビクター ■シナリオ集 ■4,900円 ■3.5'2HD



緻密なグラフィックの宇宙戦闘機シミュレータ『ウィング・コマンダー・プライベイティア』専用の追加シナリオ集。七つの新兵器と戦績表などの新機能が追加されている。

シャドウ・キャスター (SHADOW CASTER)

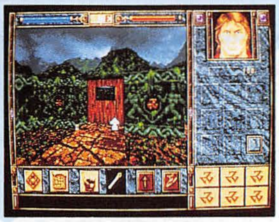
4/28 ■EAビクター ■ARPG ■9,800円 ■CD-ROM



3Dの視点で展開される，アクションRPGのCD-ROMバージョン。6種類の幻獣に変身できるメタモルフォーゼ能力や魔法を駆使して，邪神に立ち向かう。オート・マッピング機能登載。



▶先月の日本語版に加え，CD英語版も登場。インストールがラクだね



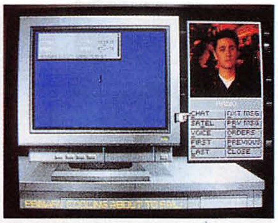
◀『ウルティマⅧ』といい，最近オリジンはガンバっている（エラそう）

SSN-21 シーウルフ (SSN-21 SEAWOLF)

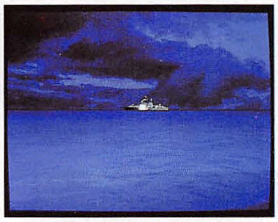
4/28 ■EAビクター ■SLG ■7,800円 ■3.5'2HD



注水や潜望鏡，雑音発生による敵魚雷回避など，潜水艦を極限までリアルに表現した戦艦SLG。LAN環境やモデム，リバースケーブルを使えば4人まで同時に通信対戦可能となっている。



▶本物の潜水艦が忠実にシミュレートされている。魚雷発射には注水が必要だ



◀モデムなどを使えば通信対戦も可能だ。電話代に注意しよう

日本語版新作

今月はちょっとひと息ついた感のある日本語版新作ソフト。『宝魔ハンター・ライム』も中盤にさしかかり，いよいよ盛り上がるところかな。『DOS/Vパチンコ』で本番にそなえて特訓を重ね，ほしいソフトは「モーニングぅ〜」でゲットしちゃおう。おっと，学校はサボっちゃいけないぞ。

DOS/Vパチンコ

5/27 ■ISC ■パチンコ ■価格未定 ■3.5'2HD



ハネもの，デジパチ，セブン機，権利モノがそれぞれ2種類，計10種類の台が楽しめるパチンコ・シミュレータ。パチンコ・シミュレータではおなじみの「釘拡大表示機能」もついている。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム第5話

5/10 ■サイレンス ■AVG ■1,500円(税込) ■3.5'2HD



［PC-98から移植］低価格，1話完結・連載形式，アニメの手法を多く取り入れたAVG。同人誌即売会に現れた妖怪「かみぶくろう」と対決するライムとバース。キャラ・デザインは中嶋敦子氏。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム第6話

5/25 ■サイレンス ■AVG ■1,500円(税込) ■3.5'2HD



［PC-98から移植］以前「魔法王」の奪いあいを演じたボス・キャラクター「スイマー」「タイマー」と再び対決するなか，ライムとバースにはじめてラブシーンが。物語はなぜか第7話につづく。

新作海外輸入ソフト

今月は『ウルティマⅧ』一色のこのページ。海外でも『ウルティマⅧ』が発売されたばかりだったので，しかたのないことかも。

このページに毎月協力していただいている東京・秋葉原のパソコンショップ・T-ZONE4階，IBMゾーン2（☎03-3257-2652）では輸入ソフトも25%引きで販売。午後7時まで営業している。

ウルティマⅧ〜ザ・ペイガン (ULTIMAⅧ〜The Pagan)

■オリジン ■RPG ■9,500円 ■386以上／RAM4MB・HDD用



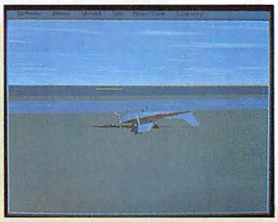
オリジン社の人気シリーズ第8弾。アバタールとなった主人公がペイガンの地を守るため，ガーディアンに立ち向かう。フルマウス・オペレーション，主要登場人物がしゃべる（別売りソフト必要）。

ワシントンD.C. シーナリー (Washington D.C. Scenary)

■モラード ■データ集 ■7,500円 ■『MSフライト・シミュレータVer5.0』が必要



人工衛星写真をもとに作られた，ワシントン特別区およびその周辺の追加データ集。天候・地形・飛行場他，ち密なデータがウリ。『マイクロソフト・フライトシミュレータVer5.0』本体が必要。



▶失速……。そう，空を飛ぶことは，人間にとっての永遠のテーマなり



◀ディスク枚数は6枚だが，テクスチャー・データを作るので膨大なデータ量！

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

光栄から，犬を育てるSLG『スーパードッグワールド』が発表されている。日本語マニュアル付ソフト『シンジケートPLUS』はCD-ROM版。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語版ソフト				
6月10日	宝魔ハンター・ライム第7話	AVG	TAKERU	㈤1,500円
6月25日	宝魔ハンター・ライム第8話	AVG	TAKERU	㈤1,500円
6月予定	★スーパードッグワールド	SLG	光栄	9,800円
7月10日	★宝魔ハンター・ライム第9話	AVG	TAKERU	㈤1,500円
7月25日	★宝魔ハンター・ライム第10話	AVG	TAKERU	㈤1,500円
7月予定	ウィザードリィ〜クルセイダーズ・オブ・ザ・ダーク・サヴァント	RPG	アスキー	㈶12,800円
	★レッスルエンジェルス3	プロレスSLG	グレイト	8,800円
夏頃予定	サイバーノーザー	アクション	ISC	未定
	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	アローマイクロテックス	未定
未定	シムシティ2000	SLG	イマジニア	9,800円
	TFX	SLG	イマジニア	未定
	オーナー・ブリーダーズ	競馬SLG	グラムス	10,800円
	パワースライド(仮)	レーシング	ココナッツジャパン	未定
	麻雀悟空〜天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	ドラゴン創世紀	RPG	バショウハウス	未定
未定	ダンジョン・マスターII〜スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	F-117Aナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	未定
	レイルロードタイクーンDX	SLG	マイクロプローズジャパン	未定
▼日本語マニュアル付ソフト				
5月27日	★シンジケートPLUS	SLG	EAビクター	9,800円
6月10日	★システムショック	SLG	EAビクター	未定
未定	パシフィック・ストライク	フライトSLG	EAビクター	7,800円
	パシフィック・ストライク・スピーチパック	ユーティリティ	EAビクター	3,900円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エピック（イマジニア）未定●魔彩子雀（コスモスコンピューター）未定●マスター・オブ・モンスターズFinal（システムソフト）3月→3月25日●現代大戦略EX（システムソフト）4月●フラッシュバック（ビクターエンタテインメント）4月28日→4月22日

（※）……ハードディスク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

あいかわらずランキングの入れかわりが激しいスーファミ。1位から4位まで，すべてスポーツ・ゲームで占められているのがおもしろい。

1 Jリーグスーパーサッカー



初登場
●ハドソン
●サッカー
●9,500円

2 テレビアニメ スラムダンク



初登場
●バンダイ
●バスケットSLG
●9,800円

3 実況パワフルプロ野球'94



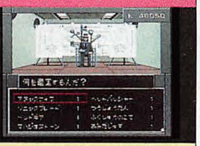
初登場
●コナミ
●野球
●9,000円

4 スーパーファミスタ3



初登場
●ナムコ
●野球
●8,800円

5 真・女神転生II



初登場
●アトラス
●RPG
●9,990円

順位	タイトル		メーカー	ジャンル	価格
6	スーパーロボット大戦EX	初登場	バンプレスト	SLG	9,800円
7	す～ぱ～ぷよぷよ	前5位	バンプレスト	アクションパズル	8,200円
8	ダービースタリオンII	前1位	アスキー	競馬SLG	12,800円
9	スーパーメトロイド	初登場	任天堂	アクション	9,800円
10	スペースインベーダー・ザ・オリジナルゲーム	初登場	タイトー	シューティング	4,980円

驚愕

緊急発表!!『スパII』の移植が決定したぞ

『スーパーストリートファイターII』のスーファミへの移植が決定した。発売日は6月25日，価格は10,900円。なんと，今からわずか1か月半後に迫っているのだ。『ターボ』のとき，そのリリース・スピードに驚いたが，今回も負けず劣らずの速さである。

さて，気になる内容のほうだが，キャミィ，ディージェイ，フェイロン，T.ホークの4人が使えるのはもちろん，トーナメント・バトルや団体戦といった，さまざまなバトルモードを楽しむことだってできるのだ。さらに，前作『ターボ』で好評だったスピード選択機能もついているので，自分の好みの速さでプレイすることができるぞ。また，「カプコンパッド・ソルジャー」も同時発売の予定（1,980円）。これなら今夏行なわれる「SFCスパIIチャンピオンシップ」も，バッチリだね。（中村京子）



人生いろいろ

七つの世界を冒険しよう!

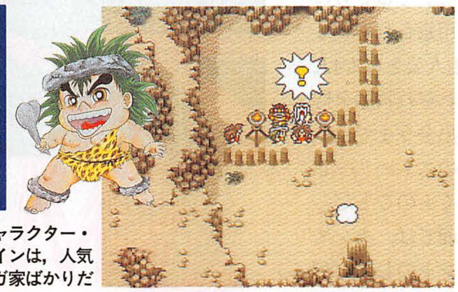
『F.F.VI』の興奮も冷めやらぬまま，スクウェアからつぎの新作が姿を現した。タイトルは『ライブ・ア・ライブ』，ジャンルはRPGであるが，これまでのRPGとはひと味もふた味もちがったもの。

『ライブ・ア・ライブ』は，一つのストーリー，世界で成り立っているのではなく，いくつもの世界が独立して存在する。そしてそれぞれの世界は，独自のシナリオとゲーム・システムを持っているのである。たとえば，ある世界ではダンジョン探索が，またあるところではAVG，アクション・ゲームが楽しめる，といったぐあいにだ。というと，短編シナリオが集まったオムニバス・ゲームのように見えるが，どうやらそうではないらしい。はたしてその実体は？　早く全貌が知りたいところだが，今月はここまで。続報を待て！



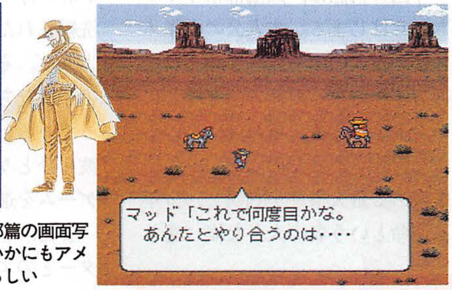
ライブ・ア・ライブ
■スクウェア　■RPG
■価格未定　■今夏発売予定

原始篇「接触」



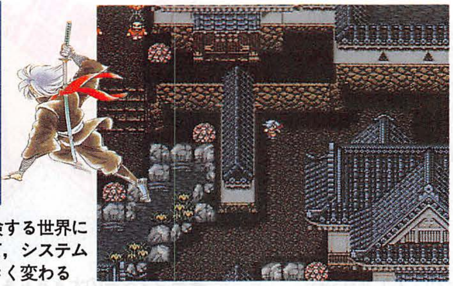
▶キャラクター・デザインは，人気マンガ家ばかりだ

西部篇「放浪」



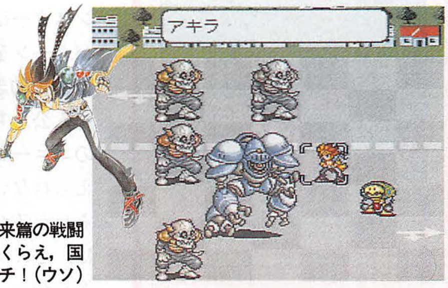
▶西部篇の画面写真。いかにもアメリカらしい

幕末篇「密命」



▶冒険する世界によって，システムも大きく変わる

近未来篇「流動」



▶近未来篇の戦闘画面。くらえ，国○パンチ！（ウソ）

戦慄再び

美しき白銀の世界で忍び寄る死の影

『弟切草』につづくサウンドノベル・シリーズ第2弾として，かねてより注目を集めていた『かまいたちの夜』の情報が，少しずつ明らかになってきた。ここで，『弟切草』を知らない人のためにちょっと説明を加えておく。サウンドノベルとは，テレビ画面から得られる文字情報，グラフィック，そして臨場感を盛り上げるサウンドで楽しむ小説である。しかし，普通の小説とちがうのはこれだけではない。『弟切草』のすごいところは，物語の途中にたくさんの選択肢が用意されていて，その選びかたによってまったくちがったストーリー展開，エンディングになることだった。

さて，『かまいたちの夜』の舞台は雪山に建つ，ログキャビン風のおしゃれなペンション。夕方からの激しい吹雪によって孤立状態になったこの場所で，宿泊客がつぎつぎと惨殺されていくのである

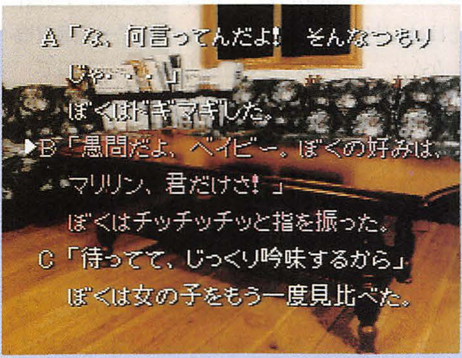
今回も『弟切草』と同じく，マルチシナリオ・システムを採用しているが，謎を解いているかによってストーリーに変化がでてくるという，AVG的な要素も加わっている。

この夏，冬山の血も凍るミステリーというのもオツなものではないか。

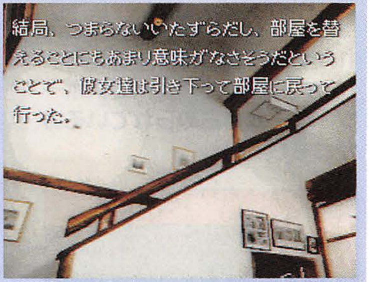


かまいたちの夜

■チュンソフト ■サウンドノベル
■9,800円(予価) ■夏頃発売予定



▶選択肢を選ぶのが，このゲームの楽しみの一つ。なかにはプレイヤーの運命が大きく変わるようなものもあるから，ドキドキする



▶どちらかというと非現実的であった『弟切草』に対し，『かまいたちの夜』は完全な現実世界が舞台。しかし，それだけに恐怖は増すかも



▲『かまいたちの夜』のシナリオを手がけたのは，小説家の我孫子武丸氏。彼自身かなりのゲーム好きとか



▶実写取り込み画面で，グラフィックは格段に美しくなった。でも，あくまでもプレイヤーの想像力を制限しない程度なのがうれしい



◀ペンション内での恐怖とは裏腹に，外では雪が静かに降りつづける。この雪はペンションでの悲鳴などをすべて消してしまうことだろう

お待たせ

4人の力を合わせ，敵の野望を砕け!

発売が今か今かと待たれてきた『マザー2〜ギーグの逆襲』だが，このたび新画面写真も発表され，いよいよ発売秒読み段階となった。

今回の物語は，田園都市ネオットからはじまる。主人公の少年ネスは，友人のポーキーに頼まれて，行方不明になった彼の弟を探しにいくことになる。それはほんの小さな冒険であったのだが，この結果，ある重大事件が判明し，少年は運命という名の大きな渦に巻き込まれていく。

『マザー』といえば，糸井重里によるしゃれた演出，ジーンとくるキャラクターたちのセリフなどが思い浮かぶが，『2』ではさらに洗練された演出が用意されているようだ。そして，主人公となる4人の子供たちは，それぞれ物語を持っている。全員が出会うまでは，彼らひとりひとりのストーリーでゲームを進めていくとのことだ。

また，システム面では，モンスターとのエンカウントのしかたが大きく変わった。『マザー2』のモンスターは種族ごとに独特の行動パターンを持ち，フィールド上を自由に動き回っている。そして，主人公たちを見つけたときの動きのユニークさは，画面写真では伝えられないほどだという。ならば，それを確かめるための一番の方法は，とにかくゲーム画面を見ることしかない。早くプレイしたいね。



マザー2〜ギーグの逆襲

■任天堂 ■RPG
■9,800円(予価) ■6月下旬発売予定





◀▲冒険の旅の1シーン。上の写真ではモンスターが顔をだしているが，段差があるため襲ってこられないようだ。ラッキー

最新画面だ



▲前作と同じく，はじまりは自分の家から。まずは友だちと探検だ



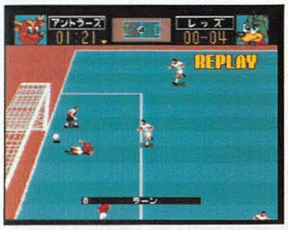
▶モンスターの大きさもさまざま。画面左上に見える点もじつは……

今月の新作

いつもにくらべ，発売本数は少なめ。しかし，そんな中で『ワイルドトラックス』や『ファイターズヒストリー』などの注目作がチラホラと登場している。『ワイルドトラックス』は，ちょっと変わったタイプのレーシング・ゲーム。スピード感よりも，立体的な地形を走るときのリアルな操作感覚を楽しむゲームである。

Jリーグエキサイトステージ'94

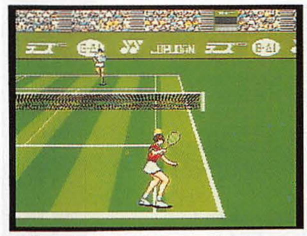
5/1 ■エポック社 ■サッカー ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



選手の個性的な動きと演出のリアルさがウリのサッカー・ゲーム。Jリーグチームを使って遊ぶ三つのモードと，PK戦だけを楽しむゲームや，選手の操作を練習するモードなど，多彩なプレイが可能。

伊達公子のバーチャルテニス

5/13 ■ビーアイ ■テニス ■9,000円 ■8メガ・カートリッジ



プレイヤーのスタミナの概念や，コート画面が前後にスクロールする「バーチャル・スクロール・システム」を採用したテニスゲーム。最高8人まで参加できるトーナメント・モードあり。マウス対応。

土屋圭市&坂東正明 ドリフトキング首都高バトル'94

5/27 ■BPS ■レーシング ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



首都高速道路を走るという，異色のレーシング・ゲーム。「ドリフトキング」こと土屋圭市と坂東正明の監修により，実車さながらのリアルなドリフト走行が再現されている。

馬券錬金術

5/27 ■ケイエスエス ■競馬予想 ■9,500円 ■4メガ・カートリッジ



札幌から小倉まで，全国10か所，過去5年間のレース結果をタイムとオッズで分析。分析結果が3，4，5頭選びで表示できるうえ，穴馬も2点表示が可能。また，入力したデータは12レース分セーブできる。

くにおのおでん

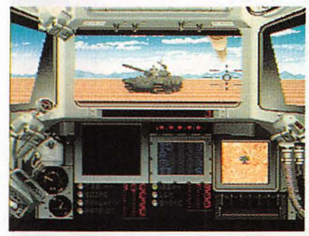
5/27 ■テクノスジャパン ■アクションパズル ■6,900円 ■4メガ・カートリッジ



画面上部から落ちてくる2個1組のおでんの具を，同種類のものでそろえて消していく。具を4個以上隣接させて消す「くっつき」モードと，3個を縦，横，斜めに並べる「ちょくれつ」モードがある。

スーパーバトルタンク2

5/27 ■パック・イン・ビデオ ■SLG ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］実写取り込み画面の戦車が動く，3DタンクSLG第2弾。使える武器や敵の数がアップしたほか，パスワード・コンティニューによる再戦が可能となっている。

サラブレッドブリーダーII

5/27 ■ヘクト ■競馬SLG ■12,800円 ■16メガ・カートリッジ



自分の馬を育てて，昭和39年から平成5年までに行なわれた重賞レースの優勝馬たちに挑戦する。パスワード対戦モードも，データの自動転送，パスワード入力の簡略化で遊びやすくなった。

ワイルドトラックス

5/27 ■任天堂 ■レーシング ■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



『スターフォックス』につづく，スーパーFXチップ搭載ソフト第2弾。3Dカーダイナミックスの計算により，リアルな車の動きを楽しむことができる。ポリゴンで描かれたコースはじつにさまざま。



▶「FI TYPE」「クーペ」「4WD」「2WD」から一つを選んで挑戦



◀コースクリアすると，ポリゴンによるデモシーンが。カァーッコイイー

パチ夫くんスペシャル2

5/中 ■ココナッツジャパン ■パチンコ ■9,980円 ■8メガ・カートリッジ



スーファミ版「パチ夫くん」シリーズ第2弾。今回の舞台は地球のパチンコランド。この中には通常店舗のほかに「パビリオン」という店があり，ここで条件をクリアすると，新たなイベントが起こる。

SDガンダムGX

5/27 ■バンダイ ■SLG ■9,800円 ■8メガ・カートリッジ



バンダイがSLG用に開発したGXチップを搭載。これにより，3Dでくりひろげられる迫力の対艦戦闘シーンや，さらにスリリングになったアクション・バトルなど，随所がグレード・アップ。

クレヨンしんちゃん2〜大魔王の逆襲

5/27 ■バンダイ ■アクション ■6,800円(予価) ■4メガ・カートリッジ



人気コミックのゲーム化第2弾。復活したハイグレ魔王を倒すため，二つの世界を探検。ステージの遊びかたは，「横スクロール・アクション」「アリス・アクション」「シューティング」の3種類。

ファイターズヒストリー

5/27 ■データイースト ■対戦格闘 ■9,800円 ■20メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］弱点システムや連続技システムが個性的な対戦格闘ゲーム『ファイターズヒストリー』の完全移植版。さらに，スーファミ版だけの団体戦勝ち抜きモードもあり。



▶各キャラクターには弱点が設定されている。うまくついて試合を有利にしよう



◀これが新たに追加された団体戦サバイバル・モード。チャンピオンをめざせ！

アフターケア

ダークキングダム

4/29 ■日本テレネット ■RPG ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



主人公が魔王軍の兵士という，これまでのゲームとは一風変わった設定のRPG。指令をこなすことによって階級が上がり，自分の軍団を大きくしたり，数々の特殊能力を身につけたりできる。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

『スパII』移植決定が今月最大のニュースだろう。容量は32メガ予定だ。なお，先月当欄にて『サムライスピリッツ』が32メガと書きましたが，これは『餓狼伝説スペシャル』のまちがいでした。お詫びして訂正します。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	天使の詩～白き翼の祈り	RPG	日本テレネット	未定
6月10日	幽☆遊☆白書2～格闘の章	対戦格闘	ナムコ	9,600円
	ぽっぷるメイル	アクション	日本ファルコム	(予)8,800円
	スーパー4WD, ザ・バハ	レーシング	日本物産	8,800円
6月17日	スーパー将棋2(仮)	将棋	アイマックス	9,800円
	ウルティマ外伝～黒騎士の陰謀	ARPG	EAビクター	9,800円
	SD飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予)9,800円
	ワールドカップストライカー	サッカー	ココナッツジャパン	9,980円
	スーパーパティー	アクション	日本物産	8,800円
	やまねこバブジーの大冒険	アクション	パック・イン・ビデオ・ポッポ	9,800円
	FIFA インターナショナル・サッカー	サッカー	ビクターエンタテインメント	9,800円
6月24日	スーパービリヤード ～チャンピオンシップ・プール	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	パチスロ物語ユニバーサルスペシャル	パチスロ	ケイエスエス	(予)9,800円
	ジグザグ・キャット ～ダチョウ倶楽部も大さわぎダ	アクション	デンズ	9,500円
	スーパードッグファイト	フライトSLG	パック・イン・ビデオ	9,800円
6月25日	★スーパーストリートファイターII	対戦格闘	カプコン	10,900円
	ブランディッシュ	ARPG	光栄	10,800円
6月上旬	G2ジェノサイド	格闘アクション	ケムコ	9,800円
6月下旬	スーパーウルトラベースボール2'94	野球	カルチャーブレーン	9,800円
	スレイヤーズ	RPG	バンプレスト	9,800円
	マザー2～ギーグの逆襲	RPG	任天堂	未定
	全日本プロレス・ファイトだポン！	カードゲーム	メサイヤ	(予)9,800円
6月予定	超高機動人造人間アルハザ	アクション	アルトロン	未定
	ナイツオブザラウンド	格闘アクション	カプコン	(予)9,800円
	ジュラシックパーク	アクション	ジャレコ	(予)9,800円
	スーパーフォーメーションサッカー'94 ～ワールドカップエディション	サッカー	ヒューマン	9,800円
	テコンドー	対戦格闘	ヒューマン	8,900円
7月1日	ズールのゆめぼうけん	アクション	インフォコム	8,800円
	ワールドヒーローズ2	対戦格闘	ザウルス	9,980円
	遊人のふりふりガールズ	ボードゲーム	パウ	8,900円
7月8日	ドラッキーのAりーぐさっかー	サッカー	イマジニアズーム	9,800円
	スラップスティック	RPG	エニックス	9,600円
	釣り太郎	フィッシング	パック・イン・ビデオ	9,800円
	美女と野獣	アクション	ハドソン	8,500円
	パチスロ研究(仮)	パチスロ	魔法ソフト	(予)9,500円
7月15日	キーパー	アクションパズル	データム・ポリスター	7,200円
	スーパーF1サーカス3	レーシング	日本物産	9,900円
	歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	麻雀	ポニーキャニオン	8,800円
7月17日	奇々怪界～月夜草子	アクション	ナツメ	9,500円
7月22日	超原人	アクション	ハドソン	8,800円
7月上旬	押忍！空手部	アクション	カルチャーブレーン	11,800円
	スーパー・ドラッケン	ARPG	ケムコ	(予)9,800円
	ロードランナーツイン ～ジャスティとリバティの大冒険	アクションパズル	T&Eソフト	(予)8,800円
	中嶋　悟監修 スーパーF1ヒーロー'94	レーシング	バリエ	9,500円
	★テトリスフラッシュ	アクションパズル	BPS	未定
	サージェント・サンダース・コンバット	SLG	ヨネザワPR21	(予)12,800円
7月中旬	たかこのウルトラ競馬	競馬	カルチャーブレーン	9,800円
	キッドクラウンのクレイジーチェイス(仮)	アクション	ケムコ	未定
	エスパークス ～異時空からの来訪者	ARPG	トミー	9,500円
	★必勝777ファイターII ～パチスロ㊙情報	パチスロ	バップ	9,500円
7月下旬	ソードワールドSFC2 ～いにしえの巨人伝説	RPG	T&Eソフト	(予)9,900円
	サイバーナイトII ～地球帝国の野望	RPG	トンキンハウス	(予)9,800円
	★Jリーグサッカー　プライムゴール2	サッカー	ナムコ	未定
	ジグソーパーティー	パズル	ホリ電機	8,200円
7月予定	ダウン・ザ・ワールド	RPG	アスキー	(予)9,800円
	バトルZEQUE伝	格闘アクション	アスミック	(予)9,800円
	ジャングルブック	アクション	ヴァージンゲーム	9,800円
	グーフィーとマックス ～海賊島の大冒険	アクション	カプコン	7,800円
	ルーニー・チューンズ・バックス・バニー ～はちゃめちゃ大冒険	アクション	サンソフト	9,200円
	レミングス2	アクションパズル	サンソフト	9,800円
	すーぱー忍者くん	アクション	ジャレコ	(予)9,800円
	天龍源一郎の プロレスレヴォリューション	プロレス	ジャレコ	(予)9,800円
	ハットトリックヒーローII(仮)	サッカー	タイトー	未定
	サンサーラ・ナーガII	RPG	ビクターエンタテインメント	9,800円
	★全日本女子プロレス公認ファイプロ 女子オールスタードリームスラム	プロレス	ヒューマン	未定
	甲子園3	野球	魔法ソフト／四次元	未定
	フェーダ ～エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
	麻雀戦国物語	麻雀	四次元	(予)9,300円
8月上旬	スーパーチャイニーズワールド3	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	新日本プロレス ～バトルフィールドIN闘強導夢	プロレス	バリエ	9,950円
	ディア・ボーイズ	バスケットボール	ユタカ	9,800円
8月予定	シヴィライゼーション ～世界七大文明	SLG	アスミック	未定
	アップルシード	アクション	ヴィジット	9,800円
	スーパーウルトラサッカー	サッカー	カルチャーブレーン	未定
	綱取物語(仮)	相撲	ケイエスエス	未定
	★ピンボール・ピンボール	ピンボール	ココナッツジャパン	(予)9,980円
	アルバートオデッセイ外伝(仮)	RPG	サンソフト	未定
	上海III	パズル	サンソフト	未定
	ポパイ ～「いじわる魔女シーハッグ」の巻	アクション	テクノスジャパン	未定
	熱血バレーボール ～ニッポンチャチャチャ	バレーボール	パック・イン・ビデオ	8,900円
	鬼神降臨伝ONI	RPG	バンプレスト	未定
夏頃予定	アンジェリーク	SLG	光栄	未定
	スペースフロンティア	SLG	光栄	未定
	松村の挑戦 ～地上最強の男になりたい	対戦格闘	ショウエイシステム	未定
	ライブ・ア・ライブ	RPG	スクウェア	未定
	サムライスピリッツ	対戦格闘	タカラ	未定
夏頃予定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	タカラ	未定
	魔法ぽいぽい・ぽいっと！	アクションパズル	タカラ	8,800円
	かまいたちの夜	サウンドノベル	チュンソフト	9,800円
	スーパーパワーリーグ2	野球	ハドソン	未定
	美少女戦士セーラームーンS ～こんどはパズルでおしおきよ！	パズル	バンダイ	(予)6,800円
	ゼロヨンチャンプRR	レーシング	メディアリング	(予)9,980円
9月下旬	ラリー・ニクソンズ・ スーパー・バス・フィッシング	フィッシング	キングレコード	9,800円
9月予定	スーパー飛龍の拳スペシャル ～ファイティングウォーズ	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	忍たま乱太郎	アクション	カルチャーブレーン	未定
	蒼き伝説シュート！	サッカー	ケイエスエス	未定
	船木誠勝 格闘王伝説(仮)	プロレス	テクノスジャパン	9,800円
10月中旬	★なるほど！ザ・ワールド	クイズ	トミー	9,800円
10月下旬	ウルトラ麻雀(仮)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
11月予定	飛龍の拳コレクションI・II・III プラスワン	格闘アクション	カルチャーブレーン	未定
秋頃予定	負けるな！魔剣道2	アクション	データム・ポリスター	未定
	ウルティマVII～ブラックゲイト	RPG	ポニーキャニオン	未定
	将棋聖天II	将棋	魔法ソフト／四次元	未定
12月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章～光と闇の序曲	RPG	カルチャーブレーン	未定
年末予定	モンスターメーカーキッズ(仮)	ボードゲーム	ソフエル	未定
	★スーパードリフトアウト(仮)	レーシング	ビスコ	未定
	白いリングへ(仮)	プロレス	ポニーキャニオン	未定
94年予定	タクティクス・オウガ	SLG＋RPG	クエスト	未定
	ラストショット	SLG	サミー	未定
	ザ・ラストバトル	RPG	テイチク	(予)9,800円
	(タイトル未定)	RPG	やのまん	未定
95年1月予定	★羽生義治のおもしろ将棋	将棋	トミー	12,000円
未定	お茶の間伝説	ボードゲーム	アイ・ジー・エス	8,900円
	鉄道王～レイルロード・タイクーン	SLG	アイ・ジー・エス	未定
	ウィザードリィVI	RPG	アスキー	未定
	ウィザップ！～暗黒の王	RPG	アスキー	(予)9,900円
	義経伝説	RPG	アスキー	(予)9,800円
	マグナブラバン～遍歴の勇者	RPG	アスク講談社	未定
	おでかけレスタ～れれれのれ(^^;	アクション	アスミック	未定
	デザエモン(仮)	ツール	アテナ	未定
	アリョール(仮)	パズル	アルトロン	未定
	ウィーアーバック	アクション	アルトロン	未定
	F1(仮)	レーシング	イマジニアズーム	未定
	ザ・心理ゲームII	占い	ヴィジット	未定
	ドラゴンクエストVI	RPG	エニックス	未定
	ジェリーボーイ2	アクション	EPICソニーレコード	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章～帝国の遺産	RPG	カルチャーブレーン	未定
	リーディングジョッキー	競馬	カロッツェリアジャパン	未定
	サンリオ上海	パズル	キャラクターソフト	(予)6,980円
	卒業～先生麻雀しよ！(仮)	麻雀	ケイエスエス	未定
	元祖！パチスロ日本一(仮)	パチスロ	ココナッツジャパン	未定
	元祖！パチンコ王(仮)	パチンコ	ココナッツジャパン	未定
	スーパーカジノII(仮)	テーブルゲーム	ココナッツジャパン	未定
	パワースライド(仮)	レーシング	ココナッツジャパン	未定
	トリフ～大西部アニマルの秘宝	SLG	サイクロン	未定
	★アルバートオデッセイ2(仮)	RPG	サンソフト	未定
	高校サッカー～全国制覇の夢	サッカー	サンソフト	未定
	少年忍者サスケ	アクション	サンソフト	未定
	おざなりダンジョン	RPG	セタ	未定
	ノスフェラトゥ	アクション	セタ	未定
	エストポリス伝記II(仮)	RPG	タイトー	未定
	クレイファイター	対戦格闘	タイトー	未定
	岡本綾子とマッチプレイゴルフ ～コ・オリナゴルフクラブINハワイ	ゴルフ	ツクダオリジナル	9,700円
	マジパラ	ボードゲーム	T&Eソフト	未定
	ヤマトタケル	RPG	東宝	未定
	永遠のフィレーナ	RPG	徳間書店インターメディア	未定
	マサカリ伝説 RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	ワイルドガンズ	シューティング	ナツメ	未定
	ウイニングジョッキー(仮)	競馬	ナムコ	未定
	スーパーパックランド(仮)	未定	ナムコ	未定
	スーパーニチブツマージャン3 吉本劇場	麻雀	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ミュージックツール	任天堂	未定
	★パチンコ必勝法	パチンコ	パウ	未定
	大貝獣物語	RPG	ハドソン	未定
	ジャングルの王者ターちゃん	アクション	バンダイ	未定
	ヴェルヌワールド	RPG	バンプレスト	未定
	グラン・ヒストリア ～幻史世界記(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	電神魔傀	格闘アクション	バンプレスト	9,800円
	超魔法大陸WOZZ	RPG	BPS	未定
	★爆投ヒーローズすかドッチャー	アクション	BPS	未定
	メタモルキッドぐーみん	パズル	BPS	未定
	ランセイバー	アクション	ホリ電機	8,500円
	ローマ興亡史	SLG	マイクロネット	未定
	花の慶次～雲のかなたに	対戦格闘	四次元	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝	RPG	ロジーク	未定

■発売中止になった作品……●ワンダーブック（アスク講談社）●アンダーカバーコップス（アイレム）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●笑っていいとも！タモリンピック（アテナ）4月下旬→4月28日●スーパーダブル役満（バップ）4月上旬→4月1日●フォーチュンクエスト～ダイスをころがせ（バンプレスト）4月下旬→4月28日●機動警察パトレイバー（ベック）4月下旬→4月22日●スーパーパチスロマージャン（日本物産）4月28日→4月29日

★……今月DataBaseに初登場した新作



メガドライブ

MEGA DRIVE

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

前評判が高かった『V.R.』。やっぱり1位になりました。今月のランキング，新作の嵐が吹き荒れてトップ5内が一新。来月はこの中の何本が残るか？

1 V.R.(バーチャレーシング)
初登場
●セガ
●レーシング
●9,800円



2 ベア・ナックル3
初登場
●セガ
●格闘アクション
●7,800円



3 バンパイア・キラー
初登場
●コナミ
●アクション
●7,800円



4 ゲームのかんづめvol.2
初登場
●セガ
●オムニバス
●3,980円



5 ゲームのかんづめvol.1
初登場
●セガ
●オムニバス
●3,980円



6 AX-101
初登場
●セガ
●バーチャルシネマ
●7,800円

7 ぷよぷよ
前5位
●セガ
●アクションパズル
●4,800円

8 幽☆遊☆白書外伝
前1位
●セガ
●AVG
●8,800円

9 ダンジョン・マスターII～スカルキープ
初登場
●セガ
●RPG
●8,800円

10 真・女神転生
前2位
●シムス
●RPG
●7,800円

新機種

アーケード・マシン並みの動作環境を実現

今年の秋に発売される予定の次世代マシン「サターン(仮称)」。この本体と一緒に発売されるソフトは，超傑作とうたわれている『バーチャファイター』。あのゲームが家庭でプレイできるなんて，夢のような話。それを現実にしてしまうのがセガのスゴサといったところだろうか。

今，ゲーム・センターでヒット街道爆進中の『デイトナUSA』の移植も正式に決定。さらに，カプコン，ナムコ，コナミ，ハドソン，バンダイ，タイトーといった大手メーカーがぞくぞく参入の名乗りを挙げている。サターンの未来はまさにバラ色なカンジだ。

また，「ジェネシス・スーパー32X(仮称)」が今年の秋に発売される予定になっている。これは，サターン用に開発された日立製の“SH2チップ”を搭載したメガドラ用ブースター。これにより従来のメガドライブ，メガCDが32ビット機にグレードアップする。

価格は14,800円以下で，日米同時発売されるということだ。ただし，このブースターを使用してもサターン用のソフトは動かない。そこのところは注意してね。

（西部雅子）

サターン（仮称）



▶これが次世代マシン「サターン（仮称）」。シックな色合いと洗練されたデザインが，よりいっそう“次世代”を意識させる。ゲーム界に，また新しい風を吹き込むことになりそうだ



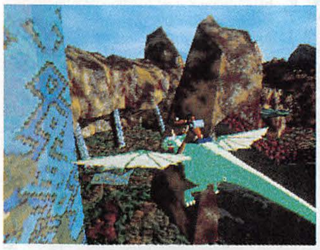
▲これはCSGで配られていたパンフレット。サターンの魅力が書かれている



▲『デイトナUSA』のスピード感が家庭で楽しめる（写真はアーケード版）



▲同時発売が決定した『バーチャファイター』（これもアーケード版の写真）



▲背景の処理やリアルな動きが美しい，サターン用のシューティング・ゲーム



▲画面写真のみ公開されたアクション・ゲーム。どんな内容になるのだろうか？

■サターン（仮称）の主な仕様

CPU	メイン	SH2（32ビット）×2個
		50MIPS
	サウンド	68EC000
メモリ	ワークRAM	RAM合計32メガビット
グラフィック	同時発色数	最大1600万色
	CG性能	専用ハードウエア搭載
	各種エフェクト	フラットシェーディング
		グーロシェーディング
		テクスチャーマッピング
スプライト		拡大・縮小，回転が個々に可能
スクロール	面数	最大5面（拡大・縮小，回転機能あり）
サウンド	音源ch数	PCM32チャンネル
CDドライブ		インテリジェントCD採用

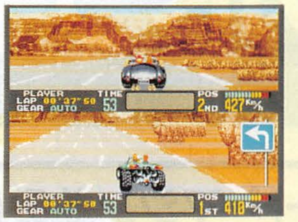
（1994年秋登場予定）

今月の新作

目に青葉がまぶしい季節。どこかへ行楽にでかけるのもいいけど，たまのお休みぐらい家でのんびりとゲームもいいよね。じっくりと腰をすえて，『ロードス島戦記』や『仮面ライダーZO』をプレイするのもまた一興。夜は長いぞ，はりきって行こう！『ソニック3』もファンにとっては待ち望んだ1本だね。

アウトランナーズ

5/13 ■セガ ■レーシング ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］アーケード版を忠実に移植したレース ゲーム。メガドライブ版だけのオリジナル・モードつき。画面を上下2分割することによって，容量を倍以上縮小している。



▶2プレイ時は，先を走っているほうに曲選択の権利があるのだ



◀全5ステージで世界一周するドライブ・レース。各地の名所を駆け抜けろ！

ウィンブルドン

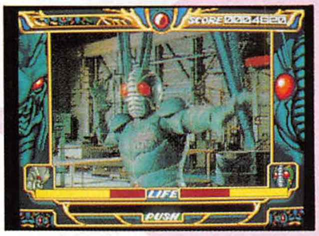
5/20 ■セガ ■テニス ■6,800円 ■8メガ・カートリッジ



自然な動きを表現したテニス ゲーム。プレイヤーが行なう動作を，演出としてゲーム中に盛り込んだり，喜怒哀楽の感情表現をプラス。誰にでも遊べるように，サポート機能がついている。

仮面ライダーZO

5/13 ■東映ビデオ ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM



バッタの遺伝子による改造手術を施された“仮面ライダーZO”こと麻生勝が主人公の同名作品をAVG化。取り込み映像の途中に現れる方向などの指示にあわせてボタンを押し，物語を進行させる。



▶このリアルな映像をご覧あれ。映画の世界に入ったみたい!?



◀オプション・メニューで，ゲームレベルやコンティニュー回数を設定できるぞ

ロボコップVSターミネーター

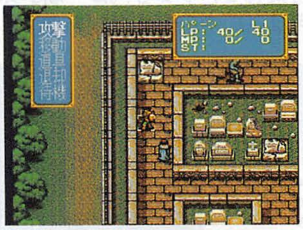
5/20 ■ヴァージンゲーム ■アクション ■8,900円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］縦・横スクロールのアクション・ゲーム。世界を征服しようとするスカイネット帝国。その手先であるターミネーターを倒すべく，科学者たちは最終兵器としてロボコップを送りこむ。

ロードス島戦記〜英雄戦争

5/20 ■セガ ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM



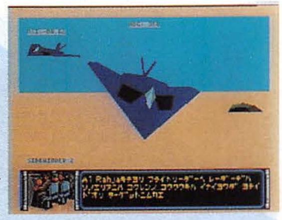
小説やアニメを原作に持つRPG。全3部作構成で，シナリオはオリジナル。最大4画面分の戦闘シーンや移動システム，くり返し遊べるマルチ・ストーリーを採用。アニメからの取り込み映像がウリ。

F-117ステルス 〜オペレーション:ナイトストーム

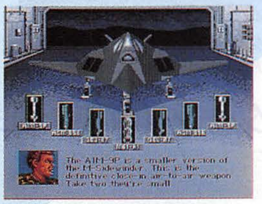
5/27 ■EAビクター ■フライトSLG ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］レーダー探知されないF-117A機を題材としたフライトSLG。システムは『LHXアタック・チョッパー』を継承。いたるところでポリゴンを使用し，リアルタイムで計算している。



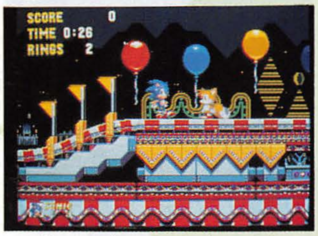
▶アーケード・モードでは，敵戦闘機の数や制限時間などを自由に設定できる



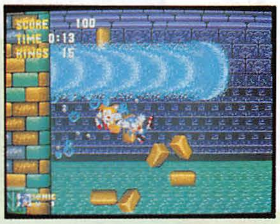
◀キャンペーン・モードでは，決められた作戦に従って任務を遂行していくのだ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

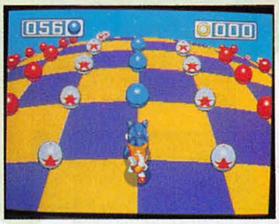
5/27 ■セガ ■アクション ■5,800円 ■16メガ・カートリッジ



人気ソフト第3弾。エッグマンに利用されている新キャラクターのナックルズを相手に，ソニックが不思議な島で冒険をくり広げる。瞬間バリアやテイルスがソニックを助けるなど，特殊技能も追加。



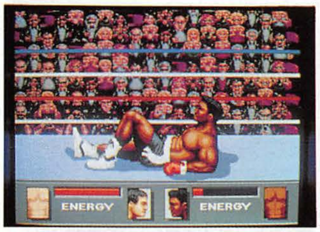
▶今度は空に浮かぶ不思議な島が，ソニックたちの冒険の舞台だ



◀2人対戦モードでは，ソニック，テイルスのほかにナックルズも操作可能

グレイテストヘヴィウェイツ

5/27 ■セガ ■ボクシング ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ



リアリティーにこだわって作られたボクシング・ゲーム。プレイヤーは，8人の世界ヘビー級チャンピオンを相手に戦う。プレイモードは四つ。攻撃はリズムよく的確に行なうことが勝利への道。

モータルコンバット

5月 ■アクレイムジャパン ■対戦格闘 ■8,800円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］実写取り込みによる過激な演出が話題になった対戦格闘ゲーム。一時期は発売が危ぶまれたが，カートリッジ版では演出をマイルドにし，13才以上推奨ソフトとして発売される。

モータルコンバット完全版

5月 ■アクレイムジャパン ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外からの移植］こちらはアーケードからの完全移植バージョン。細部に至るまで徹底的に追求し，グラフィックやサウンドなども満足いくデキに仕上がっている。推奨年齢は17才以上。



▶血しぶきが飛びかうさまなど，まさにアーケードの迫力そのまま



◀このタイトルは，家庭用ゲーム機のソフトでは，初の推奨年齢付き作品になる

DataBase メガドライブ新作発売予定表

スーファミと同時に，メガドラでも「スーパーストII」が公表されている。こちらはまだ容量未定だ。いっぽうセガからは，日本ファルコムの名作RPG「英雄伝説」「II」の移植が登場。「SPARK（仮）」は「PULSEMAN」に名称変更された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
6月10日	FIFAインターナショナルサッカー	サッカー	EAビクター	9,800円
6月17日	新創世記ラグナセンティ	ARPG	セガ	8,000円
	PULSEMAN	アクション	セガ	7,800円
6月24日	ザ・ストリートバスケット　ジャミット	ストリートバスケ	ヴァージンゲーム	8,900円
	★チャックロックII	アクション	ヴァージンゲーム	8,000円
	大航海時代II	RPG	光栄	11,800円
	ロードモナーク～とことん戦闘伝説	リアルタイムSLG	セガ	8,800円
	MD餓狼伝説 2	対戦格闘	タカラ	9,800円
6月下旬	★スーパーストリートファイターII	対戦格闘	カプコン	10,900円
6月予定	チャンピオンズワールドクラスサッカー	サッカー	アクレイムジャパン	未定
7月1日	ズールのゆめぼうけん	アクション	インフォコム	8,800円
7月22日	ハイブリッドフロント	SLG	セガ	未定
7月予定	NBAプロバスケットボール'94 ～ブルズVSサンズ	バスケットボール	EAビクター	9,800円
	パノラマコットン	3Dシューティング	サンソフト	未定
	美少女戦士セーラームーン	格闘アクション	マーバ	8,800円
8月上旬	ラングリッサーII	SLG	メサイヤ	(予)9,800円
未定	スーパー・アリズ・ボクシング	ボクシング	ヴァージンゲーム	8,000円
	★デモリッションマン	アクション	ヴァージンゲーム	未定
	ポピュラスII	SLG	ヴァージンゲーム	8,000円
	センチュリオン（仮）	アクション	EAビクター	未定
	テクノクラッシュ	ARPG	EAビクター	8,900円
	NORMY（仮）	アクション	EAビクター	未定
	マッドストーカー	アクション	工画堂スタジオ	未定
	サージングオーラ～時の呪法師	RPG	セガ	(予)8,800円
	ダイナマイトヘッディー	アクション	セガ	未定
	沈黙の艦隊	AVG＋SLG	セガ	未定
	★ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	セガ	未定
	★ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	RPG	セガ	未定
	マルチプレー・ベースボール（仮）	野球	セガ	未定
	ローリングサンダー 3	アクション	ナムコ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼メガCD				
6月3日	ドラゴンズ・レア	アクション	セガ	6,800円
6月下旬	スターウォーズ・レベルアサルト	シューティング	ビクターエンタテインメント	(予)8,800円
6月予定	★WWF RAGE IN THE CAGE	プロレス	アクレイムジャパン	未定
7月予定	パワーモンガー	SLG	EAビクター	8,900円
	シャイニング・フォースCD	RPG	セガ	未定
未定	デューン	SLG	ヴァージンゲーム	7,900円
	スーパーギャルズパニック（仮）	アクション	カネコ	未定
	LUNAR ETERNAL BLUE	RPG	ゲームアーツ	未定
	ポップンランド	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	RPG	セガ	未定
	イースIV ～マスク・オブ・ザ・サン（仮）	ARPG	セガ	未定
	シャドウラン	RPG	セガ	未定
	ジョーモンタナ・フットボール	フットボール	セガ	未定
	スーパーブランディッシュ（仮）	ARPG	セガ	未定
	スーパー大戦略 3（仮）	SLG	セガ	未定
	バーニングフィスト	アクション	セガ	(予)8,800円
	夢幻の如く	SLG	セガ	未定
	パワードリフト	レーシング	電波新聞社	未定
	インディ・ジョーンズ ～アトランティスの運命	アクション	ビクターエンタテインメント	(予)8,800円
	シャドウ・オブ・ザ・ビースト2 ～獣神の呪縛	アクション	ビクターエンタテインメント	(予)8,800円
	大封神伝	RPG	ビクターエンタテインメント	未定

■発売中止が決定した作品……●FI（仮）（テンゲン）



ゲームギア
GAME GEAR

今月の新作

おぉ，今月は少ないぞ。それとも今までが多かったのかな？

さて，今月の目玉は，何と言っても『魔導物語II～アルル16才』だ。あのアルルの冒険を描いたものだけど，気になるコトがいっぱい。シェゾとの関係とか，ね。早くプレイしたくてウズウズしている人もきっと多いはず。気の早いキミは『III』はまだかって？

魔導物語II～アルル16才

5/20　■セガ　■RPG　■5,500円　■2メガ・カートリッジ



［パソコンから移植］『ぷよぷよ』でおなじみの魔導師アルルが主人公のRPG。今回は財布を盗まれたり，好敵手であるシェゾに拉致監禁される。キャラ・イラストなどは，新しく描きおろされている。

ワールドダービー

5/27　■CSK総合研究所　■競馬SLG　■4,980円　■4メガ・カートリッジ



プレイヤーが自ら場主兼生産者となって，最強のサラブレッドを育成するSLG。国内GIレース完全制覇を手はじめに，最終的に世界3大レースを1頭の馬で制覇する世界三冠馬を育成することが目的。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	初登場	ソニックドリフト ●セガ ●レーシング ●4,800円
2	初登場	アラジン ●セガ ●アクション ●3,800円
3	初登場	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲 ●セガ ●アクション ●3,800円
4	初登場	エコー・ザ・ドルフィン ●セガ ●アクション ●3,800円
5	前1位	ウインター・オリンピック ●セガ ●スポーツ ●3,800円

エイリアン3

5月　■アクレイムジャパン　■アクション　■4,500円　■2メガ・カートリッジ



［海外から移植］同名映画をモチーフにした横スクロールのアクション・ゲーム。主人公のリックが，捕らわれた仲間を助けるのが目的。5種類の武器を使いわけて，弾を補給しながら突破していく。

DataBase ゲームギア新作発売予定表

メガドライブで好評だった「ガンスター」が移植されることになった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月3日	とられてたまるか!?	その他	セガ	3,800円
7月1日	ズール	アクション	インフォコム	3,800円
7月予定	JリーグGGプロストライカー'94	サッカー	セガ	(予)4,800円
8月予定	★コカ・コーラキッド	アクション	セガ	(予)3,800円
未定	★ガンスターヒーローズ	アクション	セガ	(予)3,800円
	剣勇伝説ヤイバ	アクション	セガ	未定

★……今月DateBaseに初登場した新作



PCエンジン
PC ENGINE

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

“女の子パワー”の『ミネルバ』も『CALⅢ』もかなわなかった『ザナドゥ』。この雰囲気だと，もうしばらくは上位にとどまりそうな予感……。

1 前1位 風の伝説ザナドゥ


●NECホームエレクトロニクス ●ARPG ●7,800円

2 初登場 プリンセス・ミネルバ

●リバーヒルソフト ●RPG ●7,800円

3 初登場 CALⅢ～完結編


●NECアベニュー ●AVG ●7,800円

4 前2位 エメラルドドラゴン

●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円

5 前3位 フォーメンションサッカー on Jリーグ

●ヒューマン ●サッカー ●6,500円

6 初登場 アトラス ●アートディンク ●SLG ●9,800円

7 前4位 ゴジラ爆闘烈伝 ●東宝 ●対戦格闘 ●8,200円

8 前8位 ボンバーマン'94 ●ハドソン ●アクション ●6,800円

9 前7位 イースⅣ～The Dawn of Ys ●ハドソン ●ARPG ●7,800円

10 前9位 麻雀レモンエンジェル ●ナグザット ●麻雀 ●8,400円

大御所登場 『天外魔境Ⅲ』はアーケードカード専用だ

「天外魔境」シリーズの最新作，『天外魔境Ⅲ』の制作が決定した。発売元はもちろんハドソン。発売日などはまだ未定だが，アーケードカード専用ソフトになることが決定している。このシリーズをふり返ると，『Ⅰ』がCD-ROM²，『Ⅱ』がスーパーCD-ROM²と，新メディア普及の起爆剤的な役割を担ってきたことがわかる。『天外Ⅲ』の登場で，アーケードカードも一気に浸透するか？（大出綾太）





▶このイラストは，まだイメージ・イラストの段階。本編とは無関係だそうだ



レッドカンパニー総帥・広井王子氏からのコメント

アメリカで，はじめてP.H.チャダ氏の「FAR EAST OF EDEN」（「はるかなる東のエデン」と訳すのかな）を読んでから，10年の月日が流れようとしている。

その10年の中で，PCエンジンと出会い，CD-ROMの実験作づくりから手探りで『天外魔境ジライア』が誕生し，『天外魔境Ⅱ卍MARU』へつながり，『風雲カブキ伝』が飛びだした。ボクは，常に良いスタッフに恵まれ，わがままいっぱいに，ハッタリとケレンの世界を創りだすことができた。ボクと『天外』は，CD-ROMが生みだし花を開かせたと言ってもいいだろう。

そして，『天外魔境Ⅲ』は，すべての完結という意味で，PCエンジンの中で完成されねばならない。

ただ，妄想が拡大し，アイデアが爆発し，2メガの容量を破壊する。悪いクセだ。スタッフに迷惑をかける。

『天外Ⅲ』をあきらめかけたとき，16メガカードという救いの手が差し伸べられた。これがあれば，あれもこれも存分にやれる。ケレンの世界が創造りだせる。

だが，またしてもユーザーに負担をかけてしまう――1か月，考え，そして，やはり『天外Ⅲ』を思いどおりに作るために16メガカードを決断した。

ユーザーのみなさんには申し訳なく思う。だが，『天外Ⅲ』は最終章であり，それはニューハードではいけないのだ！ 現行PCエンジンの8ビットの中で，次世代機にも負けぬ，まさに『天外』のケレンをお見せするため，あえて16メガカードを使うことを，許してもらいたい。

今回の『天外魔境Ⅲ』は，P.H.チャダ氏の短編「DRAGON's Kiss」（「ドラゴンの接吻」と訳すのか）という，東洋の少年と少女のメロドラマを下敷に，さらに構想をふくらませ，竜宮伝説やら九州独立王朝の陰謀やら神話世界の破壊やらとからめ，火の一族最後の，そして最大の決戦にしようと考えている。

『天外Ⅲ』を，東洋ファンタジーの代表作とするため，やっと筆を取り，書きはじめました。

いましばらく，お待ちください――

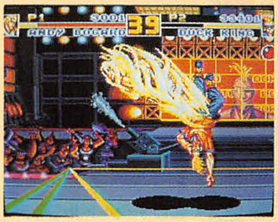
開発順調 こちらも期待できそう!!『餓狼伝説SP』

ここのところ，毎月のようにアーケードカード専用ソフトの新着画面写真を掲載しているが，今月は『餓狼伝説スペシャル』の写真をお届けしよう。正確な発売日は決まっていないが，夏ごろには登場する予定だ。

超有名ゲームなので，内容についての説明は，必要ないだろう。一つ気になるのは，ネオジオ版に登場したスペシャル・ゲストのリョウ・サカザキ。情報によると，PCエンジン版にも登場予定。もちろん，操作キャラとして選択することも可能になっているぞ。



◀『2』にはいなかったダック，タン，ギースが登場する



餓狼伝説スペシャル
■ハドソン ■対戦格闘
■価格未定 ■夏頃発売予定
■アーケードカード専用

今月の新作

ああ，春だというのにスキマ風が骨身にしみる……。今月の新作は，いつも元気なハドソンからアーケードカード専用を含めた2本と，おひさしぶりなコナミから1本の計3タイトル。『ときめき』は，同社としてはかなりの異色作。どんなゲームに仕上がっているのか，興味をそそられる。来月は，本数が増えていることを願いたい。

ときめきメモリアル

5／27 ■コナミ ■SLG ■8,800円 ■スーパーCD-ROM²



高校3年間の恋愛をシミュレートする自己育成型SLG。毎日の行動で各パラメータを変化させ，卒業式までに幼なじみの女の子との恋を成就させる。体育祭や修学旅行などのイベントも忠実に再現。

心ときめく高校時代の淡い恋愛……

▼プレイの展開しだいでは，ほかの女の子とつきあうこともできる。マルチ・エンディングだから，何度も楽しめるぞ





▲この子が学校中のマドンナ，幼なじみの藤崎詩織ちゃん。好感度が高くなれば，こうやって遊園地やプラネタリウムなどのスポットでデートもできる。相手が自分のことをどう思っているかは，表情や話しかたから判断するしかない。乙女心はデリケートでむずかしいのだ

超英雄伝説～ダイナスティックヒーロー

5／20 ■ハドソン ■ARPG ■6,800円 ■スーパーCD-ROM²



横スクロール型のアクションRPG。かぶと虫族の王子ダイナスが，平和な国リファレンスを侵略しようとするレプトル帝国の「とかげ軍団」に立ち向かう。謎ときなどのストーリー性も充実している。

▶アイテムや情報を的確に収集していかないと，先に進むことはできないぞ





◀さらわれた森の精霊・リリファを助けだし，森に平和を取りもどすのだ

アーケードカード専用

ワールドヒーローズ2

5月 ■ハドソン ■対戦格闘 ■6,900円 ■スーパーCD-ROM²



［ネオジオから移植］ADK制作の格闘ゲームを移植。時代を超えて集まった14人の英雄たちが，史上最強を目指して闘う。ノーマル・モードと，気力にシーソー・ゲージを採用したデスマッチを用意。

▶ハデな演出が満載の『ワーヒー2』。とくにマッドマンは超イロモノ・キャラ





◀デスマッチでは，ダメージを受けてしまうトラップが設置されている。注意！

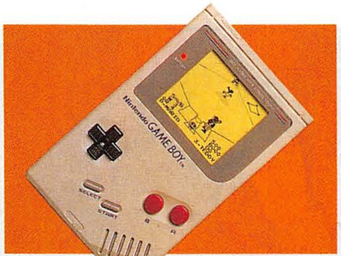
DataBase PCエンジン新作発売予定表

バンダイが『ドラゴンボールZ（仮）』でPCエンジン参入を表明。また前ページで紹介のとおり『天外魔境III』も発表された。テンゲンが4タイトルの中止を決定したため，Huカードの予定本数が激減。『ダイノフォース』も発売が怪しい状態だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Huカード				
未定	ダイノフォース	シューティング	ユニポスト・オブ・ジャパン	未定
▼スーパーCD-ROM²				
6月10日	コズミック・ファンタジー 4 ～銀河少年伝説　突入編 《伝説へのプレリュード》（仮）	RPG	日本テレネット	7,600円
6月17日	ザ・プロ野球スーパー'94	野球	インテック	7,200円
	KO世紀ビースト三獣士 ～ガイア復活　完結編	RPG	パック・イン・ビデオ	8,800円
6月24日	聖戦士伝承～雀卓の騎士	麻雀	日本物産	8,500円
6月上旬	ドラゴンナイトIII	RPG	NECアベニュー	7,800円
6月中旬	天地を喰らう	格闘アクション	NECアベニュー	未定
	ドラゴンハーフ	ボードゲーム	マイクロキャビン	未定
7月下旬	YAWARA！ 2	デジタルコミック	ソフィックス	未定
7月予定	ネオ・ネクタリス	SLG	ハドソン	未定
	ロードス島戦記II	RPG	ハドソン	未定
夏頃予定	女神天国（パラダイス）	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	アドヴァンストV.G.	対戦格闘	TGL	未定
	コズミック・ファンタジー 4 ～銀河少年伝説　激闘編 《光の宇宙の中で…》（仮）	RPG	日本テレネット	未定
秋頃予定	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
	ブラッドギア	ARPG	ハドソン	未定
94年予定	ハイパーウォーズ	SLG	ハドソン	未定
未定	断層都市 ストレイロード	RPG	アイ・ジー・エス	未定
	アンジェラス 2 ～ホーリーナイト	AVG	アスミック	未定
	姐（あねさん）	格闘アクション	NECアベニュー	未定
	クイズアベニュー 3	クイズ	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
	チキチキボーイズ	アクション	NECアベニュー	4,800円
	バステット	AVG	NECアベニュー	未定
	魔導物語 I（仮）	RPG	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	アクション	NECアベニュー	未定
	ミサイルファイター	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	サイレントメビウス	AVG	角川メディア・オフィス	未定
	卒業写真／美姫（仮）	AVG	ココナッツジャパン	未定
	インペリアル・フォース	SLG	シュールド・ウェーブ	7,800円
	PCココロン	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
	電脳天使（仮）	AVG	徳間書店インターメディア	未定
	スーパーリアル麻雀 PII・PIIIカスタム	麻雀	ナグザット	未定
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
未定	魔法の少女シルキーリップ ～三人の女王候補	AVG	日本テレネット	未定
	空想科学世界ガリバー	未定	ハドソン	未定
	★ドラゴンボールZ（仮）	AVG	バンダイ	未定
	GS美神	AVG	バンプレスト	8,800円
	美少女戦士セーラームーン	デジタルコミック	バンプレスト	8,800円
	アルシャーク	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	とらべらーず！～伝説をぶっとばせ	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	愛・超兄貴	シューティング	メサイヤ	未定
	ブルーフォレスト物語（仮）	RPG	ライトスタッフ	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定
▼アーケードカード／スーパーシステムカード両対応スーパーCD-ROM²				
6月17日	ブランディッシュ	ARPG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
6月上旬	誕生～デビュー	SLG	NECアベニュー	7,800円
7月中旬	栄冠は君に	野球SLG	アートディンク	9,800円
	3×3EYES～三只眼變成	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
7月予定	バスティール 2	SLG	ヒューマン	未定
夏頃予定	ぽっぷるメイル	ARPG	NECホームエレクトロニクス	未定
未定	サークIII	ARPG	NECホームエレクトロニクス	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
6月24日	マッドストーカー ～フルメタルフォース	格闘アクション	NECホームエレクトロニクス	5,800円
6月中旬	ストライダー飛竜	アクション	NECアベニュー	6,000円
夏頃予定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ハドソン	未定
未定	★天外魔境III	RPG	ハドソン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●オフ・ザ・ウォール（テンゲン）●ピーターパックラット（テンゲン）●ポピルズ（テンゲン）●マーブルマッドネス（テンゲン）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ぷよぷよCD（NECアベニュー）4月→4月22日●パチ夫くん3～パチスロ＆パチンコ（ココナッツジャパン）4月中旬→4月15日●風霧（ナグザット）4月中旬→4月28日



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

期待の『ONIⅣ』ほか，原作モノも3作ランクイン。その中にあって，帝王ワリオとカービィのネバリ腰は驚異。たしかに2人とも弾力ありそうである。

順位	タイトル	前回	メーカー	ジャンル	価格
1	スーパーマリオランド 3～ワリオランド	前1位	任天堂	アクション	3,900円
2	ONIⅣ～鬼神の血族	初登場	バンプレスト	RPG	4,980円(込)
3	クレヨンしんちゃん3 ～オラのごきげんアスレチック	初登場	バンダイ	アクション	3,500円(込)
4	カービィのピンボール	前3位	任天堂	ピンボール	2,900円(込)
5	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	前2位	ハドソン	ボードゲーム	4,500円(込)
6	剣勇伝説ヤイバ	初登場	バンプレスト	アクション	3,980円(込)
7	南国少年パプワくん～ガンマ団の野望	初登場	エニックス	アクションパズル	3,900円
8	雀四郎Ⅱ	初登場	サミー	麻雀	4,200円(込)
9	ウエルカム♥なかよしパーク	初登場	バンダイ	オムニバス	3,800円(込)
10	役満	前6位	任天堂	麻雀	2,600円(込)







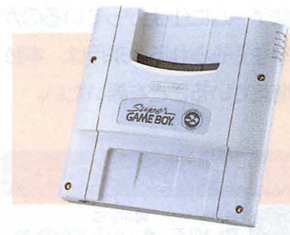
超遊戯少年 スーパーゲームボーイを見て思うコト

期待している人も多いであろう，6月中旬に7,000円（税別）で発売予定のスーパーゲームボーイ（SGB）。スーファミに接続することで，モノクロのGBソフトをテレビのカラー画面で遊べるアダプターだ。

しかもSGBには，従来のアダプターと一線を引く，豊富な機能が付いてくる。1本のGBソフトに対して，さまざまなアプローチを可能にしている点が興味深い（ケーブルを使用した対戦プレイはできなくなるみたいだけどね）。

ただ，ちょっと気になる点もある。カラー・パレットをユーザーが決定したり，ゲーム画面上にラクガキできるという機能は，オーバーな見かたをすれば，ゲームの画面や内容を書き換えているとも言えてしまうのだ。

ゲームという“作品”に手を加える行為は，どこまでが合法でどこまでが違法なのか，いまだ不鮮明な部分もある。大御所である任天堂がSGBを送りだすことは，その境界づくりに確固たる一石を投じたと解釈しても，おかしくはない。オオゲサかな？（小石朋仁）



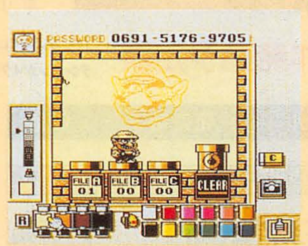




◀▼GBの持つ4階調の輝度が，そのまま4色のカラーになる

ゲーム画面に直接手を加えられる

ユーザーがアイコンから選んで使用できる機能には，4色で構成された色調（カラー・パターン）を選択・作成したり，直接画面に線を引き，絵を描いたりするものがある。そのほか，外枠（ピクチャー・フレーム）の選択や，コントローラのボタン設定も行なえる。

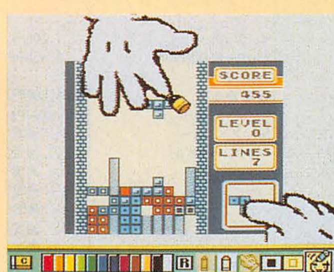


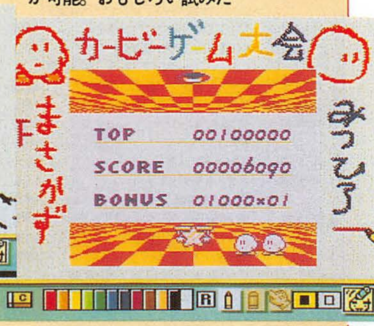
あなたの色に染まる

◀▼ユーザーが自分でカラー・パターンを作れるほか，外枠のみならず，ゲーム画面の範囲にまで書き込み（ラクガキ）が可能。おもしろい試みだ



▲アイコン選択画面。使いたい機能を，下に並んだアイコンの中から選ぶ



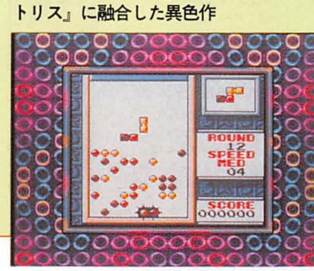


ラクガキをする

SGB対応のゲームはさらに豪華に

SGB対応ソフトは，32,768色中13色のカラー表示が可能になり，サウンドも，スーファミの音源が利用可能になる。対応ソフトとして『テトリスフラッシュ』と『ドンキーコング』の2作品が，SGB本体と同時発売の予定だ。

▼『ドクターマリオ』のシステムを『テトリス』に融合した異色作







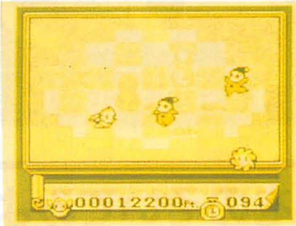
▲◀『ドンキーコング』がリメイクされて全100ステージ近くにパワーアップ

今月の新作

先月にくらべるとすっかり落ち着いてしまった感のある今月のラインナップ。アフターケアの『フィジェッツ』を含めて2本というのはチョットさびしい。ともにアクションパズルだが，手軽に遊べる携帯機であるゲームボーイには，もっとも適したジャンルかも。来月はいよいよSGBが登場予定。ソフトの動きにも注目したい。

太陽の天使マーロー～お花畑は大パニック！

5/27 ■テクノスジャパン ■アクションパズル ■3,900円(税込) ■2メガ・カートリッジ

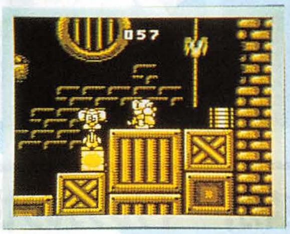


天使を操作し，太陽の子フィリップとの間に引ける光のラインを種に当てて，花を咲かせるのが目的のアクション。敵は光のラインではじき飛ばし，画面のワクにぶつけて倒すことができる。

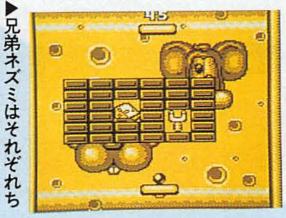
アフターケア

フィジェッツ

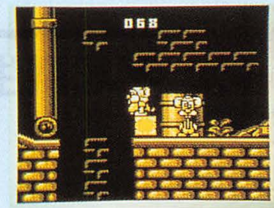
4/22 ■ココナッツジャパン ■アクションパズル ■4,300円(税込) ■2メガ・カートリッジ



目標のアメリカ行き客船の出航時間まであとわずか。兄弟ネズミのフレディとフランキーを交互に操作しながら，ジャマする敵を倒し，障害物をかわしていく。多彩な攻略方法が特徴。



▶兄弟ネズミはそれぞれちがう特性を持っている。うまく使いわけていこう



◀各ステージに出現するザコ敵のほかに，ボスとの対決も待っているのだ

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

来月いよいよスーパーゲームボーイが発売となる。詳細は今月のトピックスを参照してもらうとして，気になるのは今後の対応ソフトのこと。任天堂以外では『ぷよぷよ（仮）』が対応決定。他メーカーの追随も期待したい。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月14日	テトリスフラッシュ(●)	アクションパズル	任天堂	2,900円
	ドンキーコング(●)	アクション	任天堂	3,900円
6月17日	ワールドカップストライカー	サッカー	ココナッツジャパン	4,500円
6月上旬	幽☆遊☆白書第3弾魔界の扉編	ARPG	トミー	(込)3,980円
6月中旬	パチスロキッズ2(仮)	パチスロ	ココナッツジャパン	4,500円
6月下旬	本命ボーイ	競馬予想	日本物産	6,500円
6月予定	ザ・心理ゲーム	占い	ヴィジット	4,500円
7月1日	ズール	アクション	インフォコム	(込)3,800円
7月中旬	★キテレツ大百科	アクション	ビデオシステム	3,900円
7月下旬	勝馬予想・競馬貴族EX'94	競馬予想	キングレコード	(込)6,900円
	熱血！ビーチバレーだよ♥くにおくん	ビーチバレー	テクノスジャパン	未定
	★スーパーストリートバスケットボール2	ストリートバスケ	バップ	4,800円
	全日本プロレス ジェット	プロレス	メサイヤ	(込)4,800円
7月予定	ぷよぷよ(仮)(●)	アクションパズル	バンプレスト	(込)3,980円
8月上旬	GBパチスロ必勝法Jr.	パチスロ	サミー	4,777円
夏頃予定	★ウルトラマン超闘士激伝	アクション	エンジェル	未定
	熱闘餓狼伝説2	対戦格闘	タカラ	(込)4,800円
	熱闘サムライスピリッツ	対戦格闘	タカラ	(込)4,800円
	★新SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	ARPG	バンダイ	(予)3,800円
夏頃予定	詰碁シリーズ1 藤沢秀行 名誉棋聖(仮)	詰め碁	魔法ソフト	(予)4,700円
9月予定	★灘麻太郎のパワフル麻雀～次の一手100題	麻雀	四次元	4,900円
未定	アルマジロ外伝	アクション	アイ・ジー・エス	(込)3,900円
	インディ・ジョーンズ～最後の聖戦	アクション	ココナッツジャパン	4,300円
	ポコニャン！～夢の大冒険	アクション	東宝	未定
	マサカリ伝説RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
	ボンバーマンGB	アクション	ハドソン	未定
	テレビアニメ スラムダンク	バスケSLG	バンダイ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●もぐらでポン！(アテナ)4月中旬→4月15日●天地を喰らう(カプコン)4月下旬→4月22日●パチ夫くんキャッスル(ココナッツジャパン)4月中旬→4月22日

(●)……スーパーゲームボーイ対応／★……今月DataBaseに初登場した新作



ファミリーコンピュータ FAMILY COMPUTER

今月の新作

ここ最近，すっかり沈黙していてユーザーをヤキモキさせていたファミコンに，ひさびさの新作が登場。ラインナップは，波に乗りまくっているJリーグの『ウイニングゴール』と『スーパートッププレイヤーズ』。そして主人公がパチスロ打ちロボットという一風変わった設定で，AVG仕立ての『パチスロアドベンチャー3』だ。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	前1位	ファイナルファンタジーI・II	スクウェア	RPG	6,800円
2	前2位	ゼルダの伝説1	任天堂	ARPG	4,900円
3	前3位	ワリオの森	任天堂	アクションパズル	4,900円
4	前4位	星のカービィ～夢の泉の物語	任天堂	アクション	6,500円(込)
5	前5位	ロックマン6～史上最大の戦い!	カプコン	アクション	7,800円

パチスロアドベンチャー3～ビタオシー7見参!

5/中 ■ココナッツ・ジャパン ■パチスロ ■7,900円 ■2メガ・カートリッジ



パチスロ・ロボット「ビタオシー7」が，悪徳パチスロ店に立ち向かう。さまざまなアイテムや，コインをかせいで製作できる強化パーツの手助けを借りながら，塔仕立ての各店舗を攻略していく。

アフターケア／データック専用

Jリーグスーパートッププレイヤーズ

4/22 ■バンダイ ■サッカー ■2,800円 ■2メガ・データック専用カートリッジ



データック専用のJリーグ・サッカー。もちろん，チーム，選手はすべて実名。自分のチームに適したフォーメーションを組み，十字キーによるボールの操作を活用して，優勝を目指す。

Jリーグ ウイニングゴール

5/27 ■EAビクター ■サッカー ■7,980円 ■2メガ・カートリッジ



［ゲームボーイから移植］日本に第3次サッカー・ブームを巻き起こしたJリーグをゲームで体験。今年から昇格したジュビロ磐田とベルマーレ平塚を含めた全12チームと，その全選手が実名で登場する。

DataBase ファミリーコンピュータ新作発売予定表

緊急発売が2本もあった今月。来月には『冒険島IV』が予定されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月24日	高橋名人の冒険島IV	アクション	ハドソン	5,800円
未定	アルマジロII	アクション	アイ・ジー・エス	5,900円
	少年魔術師インディー	RPG	アイ・ジー・エス	6,900円
	オーバーロード	SLG	アルトロン	未定
	レッド・オクトーバーを追え！	アクション	アルトロン	未定
	インディ・ジョーンズ～最後の聖戦(仮)	アクション	ココナッツジャパン	7,300円
	ZARK LEGEND～大魔王ザーク伝説	アクション	ジェイアンドユー	7,800円
	スペースオペラ～大いなる神々	RPG	ソフトウェア興業	未定
	マサカリ伝説金太郎 アクション編	アクション	トンキンハウス	未定

■発売中止が決定した作品……●源さんのクイズトライアスロン(アイレム)

★……今月DataBaseに初登場した新作



レーザーアクティブ

LASERACTIVE

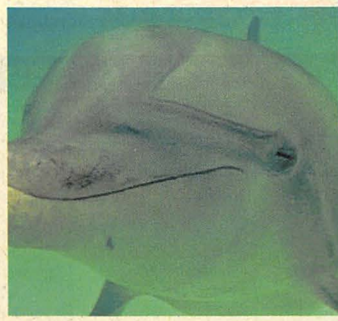
感動映像！

不思議生物，イルカの世界をのぞいてみよう

MCNが放つレーザーアクティブ・ソフト第2弾，『メロンブレインズ』が，この夏発売されることになった。このソフトは，美しいイルカの映像が楽しめるだけではなく，近年の研究でわかってきたイルカの不思議な能力——ヒーリング・パワーや，数々の謎を追求するという興味深いものとなっている。また，パイオニアは4月に日本で開催された「第4回国際イルカ・クジラ会議」に協賛，『メロンブレインズ』の中心制作者である野中英紀氏が講演を行なうなど，ソフトに対する意欲も十分だ。

さて最後に，先月紹介した『ザッピングTV〜殺意』の情報を。このドラマの最大のウリは，なんと言っても2人の視点をきりかえていくこと。じつはこの『殺意』は，ビデオでも発売されているのだが，これはそれぞれのシーンを編集して1本にまとめたものと，各人のストーリーを2本のビデオにわけてしまったものなのだ。だから，本当の"ザッピング"を体験できるのは，レーザーアクティブだけというわけだね。（中村京子）

メロンブレインズ





◀▲思わず「カワイイ！」と叫びたくなってしまうイルカたちの映像。見ているだけで心が洗われるよう。そんな彼らは，じつはすごい力を持っているらしい

今月の新作

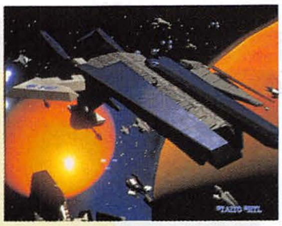
とにかくCGがすごい『ハイパリオン』。AI難易度調整や，2人で協力してプレイできるなどの親切設計で，初心者でも楽しめるようになっている。

ハイパリオン

5/下 ■タイトー ■3Dシューティング ■9,800円 ■メガLD



改造戦闘機「ハイパリオン」をあやつり，せまりくる侵略者「フェッセンデンス」を撃破していく。隕石帯，渓谷，異次元空間など，さまざまな場所でのバトルが展開する。全7ステージ。



▶オープニングの1シーン。爆発映像が気持ちいい〜



◀まずは練習ステージ。障害物に当たらないように飛ぼう





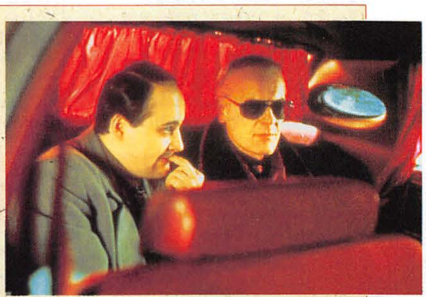
▶ワープ空間でも敵が！映像に見とれてる場合じゃない

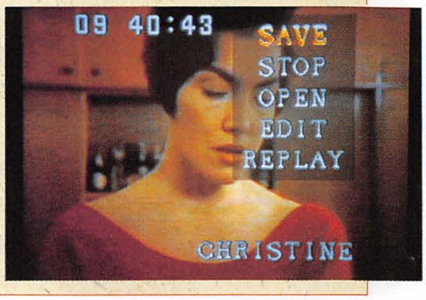


◀ゴキブリによく似た敵戦艦。足もよく動きます（冷や汗）

ザッピングTV







▲▶普通のビデオやLDでは絶対にできないセーブやロード。この機能により，自分だけの"ザッピング・ドラマ"を作ることができる

DataBase

レーザーアクティブ新作発売予定表

今年の年末に発売が予定されているタイトルが，近々発表されそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼LD-ROM²				
6月予定	ザッピングTV「殺意」	ザッピング	パイオニアLDC	未定
夏頃予定	メロンブレインズ	データベース	パイオニア	未定
未定	3Dミュージアム	ビジュアル集	パイオニア	未定
	GOKU	データベース	パイオニア	未定
▼メガLD				
8月予定	ザッピングTV「殺意」	ザッピング	パイオニアLDC	未定
夏頃予定	メロンブレインズ	データベース	パイオニア	未定
未定	GOKU	データベース	パイオニア	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バーチャルカメラマン2（トランスペガサスリミテッド）4月／価格未定→4月15日／9,800円

★……今月DateBaseに初登場した新作



3DO

3DO

大盛況

発売を記念して，全国で体験イベントを実施!!

「3DO R.E.A.L」の発売に合わせて，全国で体験イベントが開催された。なかでも，去る3月29日と4月1日に東京と大阪で行なわれた「パナソニック3DO R.E.A.Lワールド」は，すごい盛況ぶり。国内外ソフトの体験コーナーや『ドラゴンボール』のイベント用オリジナル・ソフトを使ったゲーム大会は，抽選で選ばれた5000人の来場者で大にぎわいだった。

現在3DOは本体もソフトも売れ行き好調で，品薄状態になっている。こうしたイベントが販売台数をのばしている，ひとつの要因なのかな？　**(西部雅子)**

今月の新作

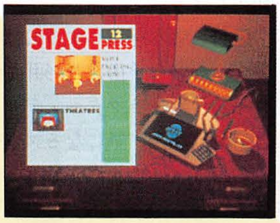
ハードの発売当初からソフトがかなり発売されたけど，今回はちょっとひと休みってカンジ。またたくさんの本数が発表されることを期待しよう。で今月は，先月EA特集で紹介した『NFLマッデン・フットボール』が発売。また，掲載が間に合わなかった『トータルエクリプス』と『クラッシュ・アン・バーン』もフォローしちゃうぞ。

シアターウォーズ・娯楽の殿堂

5／14　■HAMLET　■SLG　■8,800円　■CD-ROM



脚本家の一色伸幸氏が手がけた，ショー・ビジネスの世界を舞台にしたSLG。主人公は閉鎖中の劇場の相続者。その復興を誓って，ショー・プロデュースをくり返し「娯楽の殿堂」を目指す。



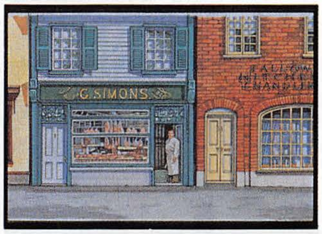
▶プロデュースしたショーの評価は新聞に掲載。現実はキビシイのだ！



◀オリジナルのショーを演出していく部分だけを楽しむこともできる

時を越えた手紙

5月　■シンキングラビット　■AVG　■8,800円　■CD-ROM



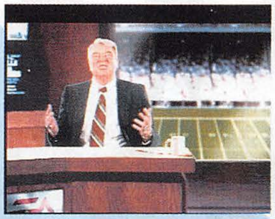
パソコン版で発売されていた『カサブランカに愛を』のリニューアル版。手書きの良さをだすために，家の中もすべてイラストで描かれている。ゲームとしてのトラップを，多少変更している。

NFLマッデン・フットボール

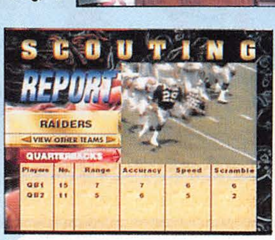
5／27　■EAビクター　■フットボール　■9,800円　■CD-ROM



［海外から移植］NFL公認で，所属している全チーム，全選手が実名で登場する。プレイヤーが視点を自由に変えられるなどのインスタント・リプレイ，実際の試合を録画したビデオ・クリップ付き。



▶ゲーム中，ジョン・マッデンが実戦に即した的確なアドバイスをしてくれるぞ



◀選手の動きをデジタル化したグラフィックにより，細かい動きまで忠実に再現

アフターケア

トータルエクリプス

3／26　■クリスタルダイナミクス　■3Dシューティング　■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］最新鋭機Fire Wingに乗り，巨大要塞を破壊することが目的のシューティング・ゲーム。毎秒24コマのアニメーションや迫力ある音楽が，ゲームの臨場感を増している。

アフターケア

クラッシュ・アン・バーン

3／26　■クリスタルダイナミクス　■レーシング　■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］武装したレースカーで近未来のバトルレースを楽しむ，レースゲーム。プレイヤーは，レースカーとドライバーを選択することができる。海外では，3DO本体の同梱ソフトだった。

DataBase　3DO新作発売予定表

マイクロキャビンの『パワーズ・キングダム』は，3Dビジュアルで展開するRPG。シミュレーション要素も持っているという。また，パソコンで人気を博した『卒業』の移植も決定。正式発表ではないが，グラムスからは『セクレ』の移植版も検討中との情報も。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月下旬	★囲碁タイムトライアル	囲碁問題集	エマテック	未定
5月予定	プロフェッショナル麻雀悟空	麻雀	アスキー	7,800円
6月17日	スーパー・ウイングコマンダー	SLG	EAビクター	8,800円
6月24日	ツイステッド(仮)	パズル	EAビクター	8,800円
6月上旬	ナイトトラップ	バーチャルシネマ	ヴァージンゲーム	(予)9,800円
6月予定	将棋スペシャル	将棋	アスキー	7,800円
	ファラオの封印	RPG	アスク講談社	8,800円
	ノンタンといっしょ～のはらであそぼ	エンターテイメント	ビクターエンタテインメント	6,800円
	★パワーズ・キングダム	RPG	マイクロキャビン	未定
7月予定	バーニングソルジャー	シューティング	パック・イン・ビデオ	8,800円
夏頃予定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	ポニーキャニオン	未定
10月予定	★競馬最勝の法則	競馬予想	コピアシステム	未定
秋頃予定	ウイニングポスト	競馬SLG	光栄	未定
	信長の野望～覇王伝	SLG	光栄	未定
95年春頃予定	三國志Ⅳ	SLG	光栄	未定
未定	ショックウェーブ(仮)	3Dシューティング	EAビクター	8,800円
	PGAツアーゴルフ(仮)	ゴルフ	EAビクター	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ロードラッシュ(仮)	レーシング	EAビクター	8,800円
	★デモリッションマン	アクション	ヴァージンゲーム	未定
	ワールドカップストライカー	サッカー	ココナッツジャパン	未定
	★卒業～グラデュエーション	SLG	シャー・ロック	未定
	マイクロコズム	3Dシューティング	T&Eソフト	8,800円
	黒き死の仮面	RPG	ハミングバードソフト	8,800円
	F1グランプリ・イン・3DO(仮)	レーシング	ポニーキャニオン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バーチャル・ホラー呪われた館(EAビクター)3月20日→3月26日●ステラ7～ドラクソンの逆襲(T&Eソフト)3月20日→3月26日●ドラゴンズ・レア(T&Eソフト)3月20日→3月26日●鉄人(シナジー幾何学)4月20日→4月9日●ドクターハウザー(リバーヒルソフト)4月下旬→4月29日



アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

強い強い『スパII X』。『龍虎2』を引きずりおろして堂々の1位。来月から『リッジレーサー』と『デイトナ』の戦いがはじまる予感。勝つのはどっちだ？

順位	タイトル	前回	メーカー	ジャンル
1	スーパーストリートファイターII X	初登場	カプコン	対戦格闘
2	龍虎の拳2	前1位	SNK	対戦格闘
3	バーチャファイター	↑前4位	セガ	対戦格闘
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	初登場	データイースト	対戦格闘
5	リッジレーサー	↑前6位	ナムコ	ドライブ
6	餓狼伝説スペシャル	前3位	SNK	対戦格闘
7	ダンジョンズ&ドラゴンズ ～タワーオブドゥーム	前5位	カプコン	格闘アクション
8	スラムダンク	前7位	コナミ	バスケットボール
9	スーパーストリートファイターII	前2位	カプコン	対戦格闘
10	レイフォース	初登場	タイトー	シューティング











はどーけん!! 剛拳炸裂！この夏，映画が闘いを超える……のか？

『X』も登場し，いまだに大人気の『ストII』シリーズ。今回は，以前にお伝えした映画化についてくわしいことがわかったので，ご報告しよう。

監督・脚本を担当するのは『タッチ』などを手掛けた杉井ギサブロー氏，キャラクター・デザインは村瀬修功氏。気になるストーリーのほうは，ご想像どおり「シャドルー」「ベガ」そして「リュウ」を中心に展開していく。ストリートファイターたちのパワーに目をつけたベガは，サイコパワーで彼らを洗脳して，悪による世界征服“P計画”を実現させようと考えていた。16人のストリートファイターたちが，それぞれの思惑を秘めて壮絶な闘いをくり広げていく！——というカンジだ。

前売り券は4月29日から発売中。劇場で購入すれば全員に映画版ストIIのオリジナル・グッズがプレゼントされるので，ファンは要チェックだ。

（開田清隆）



▲潜在格闘能力・3620……。史上最強の格闘家とはいったい誰だ？



ハイ，チーズ! 顔をイジって遊ぶって楽しいんだぞ

アミューズメント・スペースに新たなマシンが登場する。その名も『ラブラブシミュレーション』（九娯貿易）。どのようなマシンかというと，ビデオカメラで取りこんだ顔をいろいろ加工し，プリント・アウトするというもの。カメラで取りこんだ顔の目・鼻・口・輪郭などの特徴点を濃淡情報，色相情報などを用いて抽出し，それらの特徴点を手がかりに，顔の表面をポリゴンで作成する。それを表情，年齢などに基づいて変化させて遊べるのだ。具体的に用意されているのは，カップルの顔のデータから子供の顔をモーフィングして作成する「ラブラブモード」，いろいろな画像と合成できる「形態モード」，風景と合成できる「トラベルモード」の3種類。

今後，このシステムを使用して「メーキャップモード」「性転換モード」「アニメモード」などを開発予定だそうだ。今後，アミューズメント・スペースで人気を集めるかも？



▶「ラブラブモード」はカップルには大ウケだろう



◀彼女or彼氏のいない人はこちら「形態モード」

今月の新作

今月は，ちょっと数が少なくてさびしい。『ジュラシックパーク』は少しムズいが演出はなかなか。一度はプレイしてみることをススメる。『ポトポト』もわりといいぞ。『ドラゴンボールZ～』は格闘でない対戦ゲームだ。また，今月から再びピンボールも紹介していくことになった。全国のピンボーラー諸君，喜んでくれ！

ジュラシックパーク

3月 ■セガ ■3Dシューティング



ムービング・シートを使用した体感3Dシューティング。同名映画の後日談というストーリー設定で，さらに野性化した恐竜たちを麻酔銃で捕獲していき，島のシステムを回復させるのが目的。



▶恐竜たちはハンパじゃなく強い。さすが恐竜だけのことはある！



◀『レールチェイス』と同じ筐体を使用しているからシートがよく跳ねるのだ

テクモワールドカップ'94

3/3 ■テクモ ■サッカー



大人気サッカー・ゲームの94年版。それぞれちがった能力を持つ16か国の中からチームを選択可能。選手同士が近づけばズームアップ画面になり，迫力あるプレイが楽しめる。

だるま道場

4/13 ■エイブル／メトロ ■パズル



「だるまおとし」をアレンジしたパズルゲーム。山から同じだるまを打ちだし下段に一定数そろえて消していく。ちがっただるまが混ざると山にもどされてしまう。対戦プレイも可能。

ポトポト

4月 ■セガ ■アクションパズル



画面上から落とされる4色，6角形のブロック「ポト石」をマスにはめ込んでいくパズル。同色のポト石を四つ以上つなげて消していく。対戦も可能で，一発逆転が狙えるアイテム"爆弾"がある。

得点王2 ～リアルファイトフットボール

4/28 ■SNK ■サッカー ■MVS



48か国，7種の能力強化により計336とおりのチームから選択できる。ラフプレイされた選手が興奮して能力が上がったり，ケガで能力が下がるなど，システムも凝ったつくりになっている。

エイリアンVSプレデター

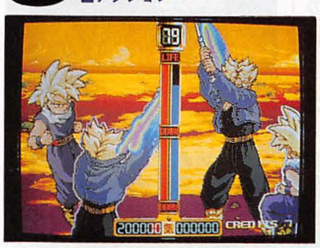
4/下 ■カプコン ■格闘アクション



「エイリアン」「プレデター」をカプコンがオリジナル・ストーリーでゲーム化。異星の戦士2人を含む4人の戦士がエイリアンに立ち向かう。敵をつかんだり，得意武器による多彩なアクションがウリ。

ドラゴンボールZ V.R.V.S

4月 ■セガ ■アクション



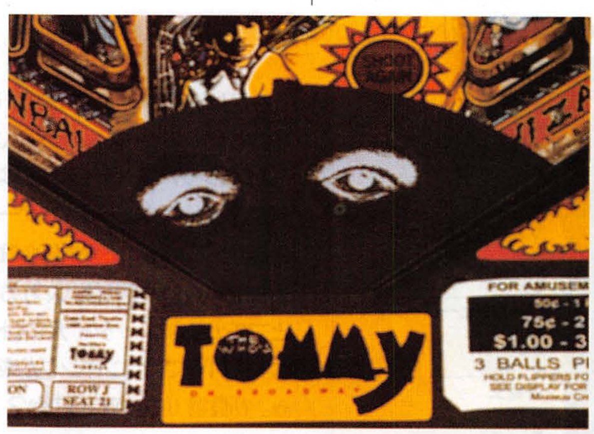
人気アニメ「ドラゴンボールZ」の対戦型アクション・ゲーム。おなじみのキャラクターがハデな必殺技で闘う。必殺技のコマンド，左右に分割された双方の視点による画面構成などが特徴。

ザ・フーズ・トミー

■データイースト ■ピンボール

ブロードウェイで公演されたロックオペラをピンボール化。データイースト・ピンボール第22弾。





DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AOUショーが終了し，アーケード・ゲーム方面は新作のリリースが一段落。つぎの新作ラッシュは，9月に開催されるAMショー前後になるだろう。風のウワサによると，今年の夏もアツい闘いができそうな雰囲気が……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
4月予定	麻雀・極	麻雀	アテナ
	チャンタとスーのクロスでPON	クロスワード	サンソフト
	スーパーリアル麻雀PV	麻雀	セタ
5月予定	干支物語	アクションパズル	ビスコ
	バンバンバスターズ	アクション	ビスコ
6月予定	★ハイパーティーショット	ゴルフ	ビデオシステム
未定	ぶろっけん	アクション	アイマックス
	豪血寺一族2（仮）	対戦格闘	アトラス
	ななめでましじっく	アクションパズル	アトラス
	スラップショット	アイスホッケー	イーストテクノロジー
	ボンバーマン ぱにっくボンバー	アクションパズル	エイティング
	トップハンター	アクション	SNK
	アルティミットエコロジー	シューティング	カプコン
	ダイナ・ギア	アクション	サミー
	デッドリースポート	対戦格闘	サミー
	スーパーストライカー	サッカー	ジャレコ
	スーパーストロングウォーリアーズ	プロレス	ジャレコ
	クイズゴーストハンター	クイズ	セガ

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
未定	ザ・Jリーグ1994	サッカー	セガ
	スターウォーズ	3Dシューティング	セガ
	所さんのまーまーじゃん！2	麻雀	セガ
	ルーニーテューン	アクション	セガ
	シティダイバー	3Dシューティング	タイトー
	リアルパンチャー	パンチャー	タイトー
	おてんきパラダイス ～スノーブラザーズ2	アクション	東亜プラン
	ファイトフィーバー	対戦格闘	VICCOM
	覇王（仮）	対戦格闘	ビスコ
	ぐるりん	アクションパズル	フェイス
	ズパパ！	アクション	フェイス
	仇討ち外伝～砦II	パズル	メトロ
	（タイトル未定）	パズル	メトロ

★……今月DataBaseに初登場した新作



ネオジオ

NEO・GEO

なんと！ 周辺機器の価格が変更&うれしいアイテムの発売

SNKから発売されているネオジオ用の周辺機器が，平成6年3月1日の出荷分より価格変更された。くわしくは下の表を見てほしい。

価格変更とはいっても，表を見てもらえばわかるとおり，すべて"値上げ"になっている。しかし今回対象となった周辺機器のうち，本体を買えばACアダプターとAVケーブルはセットになっているので，実際ネオジオを買ってから，とくに必要なものは2P用のコントローラとメモリーカードぐらい。だから，普通にゲームを楽しんでいるぶんには大きな負担になるということはないよね。これぐらいの値上げなら，これからもSNKがどんどんおもしろいゲームをだしてくれれば問題ないと僕は思うけど，みんなはどう？（開田清隆）

対象部品	〈従来標準価格〉		〈新標準価格〉
ACアダプター	2,800円	→	3,500円
AVコード	1,000円	→	1,200円
RFコンバータ	1,500円	→	2,000円
RGBケーブル	1,560円	→	2,200円
別売コントローラー	5,800円	→	6,300円
メモリーカード	2,800円	→	3,300円

こだわるあなたへ……

DEMPAマイコンソフトより，ネオジオ用のアイテム「XNEO－I RGB／S」が発売される。

これは，ネオジオをパソコンのディスプレイや大画面テレビに対応させるために，アナログRGBとS映像出力を持たせる，というもの。つまり，水平同期周波数が15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBモニタや，S端子付きのテレビにて，鮮明な画像でネオジオ・ゲームを楽しむことができるのだ。また，S端子，15ピン，21ピンのいずれのモニタでも，ステレオ音声でゲームをプレイすることが可能となる。「XNEO－I」を使って，キミの部屋のネオジオをグレード・アップしよう！



▲7月初旬発売，価格は7,600円（税別）の予定。くわしくは本誌広告で

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	初登場	龍虎の拳2 ●SNK ●対戦格闘 ●29,800円
2	前1位	餓狼伝説スペシャル ●SNK ●対戦格闘 ●28,000円
3	前3位	サムライスピリッツ ●SNK ●対戦格闘 ●28,000円
4	前4位	ワールドヒーローズ2 ●ADK ●対戦格闘 ●28,000円
5	前2位	得点王 ●SNK ●サッカー ●23,000円

今月の新作

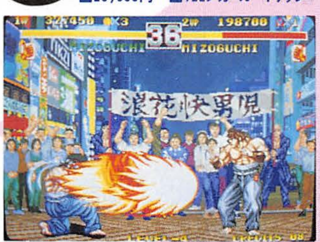
今月はアフターケアが2作。いずれもデータイーストのゲームだ。『フライングパワーディスク』は単純操作ながら，スピーディなゲーム展開が楽しめる。必殺技&必殺技返しをマスターすればハマれることマチガイなし。『ダイナマイト』はHOT5でのランキングが楽しみ。初登場1位を取れるのか？

アフターケア

ファイターズヒストリーダイナマイト

4／28 ■データイースト ■対戦格闘 ■28,000円 ■122メガ・カートリッジ


▶少しスピード・アップされた。相手の攻撃にすばやく反応しなくては！




◀このゲームが家でできるなんて……。ネオジオ持ってて良かったぁ

人気格闘ゲームの続編がネオジオで登場。前作で好評だった弱点システムなどを継承しつつ，使えるキャラは13人に増え，新必殺技も多数追加されてパワーアップ。連続技なども入れやすくなった。

アフターケア

フライングパワーディスク

4／8 ■データイースト ■スポーツ ■25,000円 ■74メガ・カートリッジ



▶キャラによって全然ちがう移動スピードとパワー。初心者はスピード型を！




◀相手のショットをうまくレシーブし，必殺技につなげるのだ

フリスビーを使った対戦ゲーム。相手のゴールにフリスビーを入れて得点を競うだけ，という単純なルールながら，必殺技などにより白熱した対戦が楽しめる。データイーストのネオジオ参入第2弾。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

MVSの動向から察するに，つぎのネオジオ版発売は『得点王2』あたりか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	得点王2 ～リアルファイトフットボール	サッカー	SNK	未定
	トップハンター	アクション	SNK	未定
	ワールドヒーローズ2 JET	対戦格闘	ADK	未定
	覇王（仮）	対戦格闘	ビスコ	未定
	バンバンバスターズ	アクション	ビスコ	未定
	スーパーバレー'94	バレーボール	タイトー	未定
	ぐるりん	アクションパズル	フェイス	未定
	ズパパ！	アクション	フェイス	未定

★……今月DateBaseに初登場した新作



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

恒例　二つのオーケストラ・コンサートの開催日時決定

ゲーム・ミュージック・ファンにとってすっかりおなじみとなった「オーケストラによるゲーム音楽コンサート」と「ファミリークラシックコンサート」が今年も開催される。どちらのコンサートでも，人気ゲームのオーケストラ・バージョンをたっぷりと楽しむことができるぞ。日程は下記のとおり。

●オーケストラによるゲーム音楽コンサート
日時：9月4日(日)　14:00開演
場所：サントリーホール
●ファミリークラシックコンサート～ドラゴンクエストの世界
日時：8月24日(水)　18:00開演
場所：渋谷公会堂
※チケット問い合わせ先：チケットぴあ(03-5237-9990)，チケットセゾン(03-5990-9990)



◀生演奏にはCDでは伝えられない感動がある。オーケストラの素晴らしさをぜひこの機会に

F.F.三昧　アニメ版『ファイナルファンタジー』も絶好調

先月スーファミで発売された『F.F.Ⅵ』が，予想どおり爆発的な人気を見せているが，オリジナル・アニメ・ビデオの『F.F.』も負けてはいない。なにしろ，普通のアニメ・ビデオの3倍ぐらいは売れているというのだから，いかに注目を集めているかがわかる。

アニメ版の『F.F.』は，世界設定こそ『F.F.Ⅴ』のつづきであるものの，ストーリーはまったくのオリジナル。ファンだけでなく，ゲームを知らない人でも楽しめるのが，人気の秘密だろう。　（中村京子）



◀主人公の少年プリッツと，ヒロインであるリナリー。プリッツは明るく，行動派の活発少年。リナリーは『F.F.Ⅴ』の主人公バッツの子孫にあたり，召喚魔法を使うことができる。が，まだまだ未熟で，チョコボしか呼びだせない



▶作品全体に，東洋的な雰囲気がただよっている。しかし，これがまた『F.F.』によくなじんでいるのだ。ちなみに写真中央に浮かんでいる生意気そうな少年は，『F.F.Ⅴ』に登場したミドの幽霊だ

買ってね　GMファンへ緊急ニュース

サイトロンから，GMファンにはうれしいお知らせが二つとどいた。一つは，サイトロン主催のGMファンクラブ「F.S.G.」が，「GENEration SYStem」というパソコン通信を開始したこと。とにかくGMに関することなら（それ以外の情報も？）なんでもアリだとか。興味がある人は，03-3327-7553（～14400bps，24時間）までアクセスしてみよう。

二つめは，ADKサウンドチーム「ADK SOUND FACTORY」初のソロ・ライブの開催が決定したこと。5月20日に発売される「ワールドヒーローズ2JET」のCDについている応募券を送ると，入場券が抽選でプレゼントされる。なお，チケットの一般売りや，当日券はないとのことなので，ほしい人は気合いを入れて応募するべし。
コンサート日程：6月19日(日)　場所：原宿ルイード

今月の新作　『ファイナルファンタジー』関連の商品が三つ発売される。それぞれにちがった『F.F.』の世界が広がっている。

ワールドヒーローズ2JET/ADK SOUND FACTORY

5/20　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00148



ネオジオの最新格闘ゲーム『ワールドヒーローズ2JET』を，いち早くCD化。『2』よりもさらにグレード・アップしたオリジナル・バージョンに加え，すべてのボイスとS.E.を収録。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：ADK
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①悪の教典第1②エキサイター③聖なる祈り④Blue Edge⑤God's Grace⑥German Rhapsody⑦人類の傲り⑧La Zozobla⑨Star Soldier⑩The Sports of Kings⑪勇者の回廊⑫Earthquake⑬Star Sprung'd Kid⑭大きな滝のナイスガイ⑮Graduation Day⑯World War X⑰Shooting Script⑱Necrotized⑲天使の約束⑳狂気に潜む者㉑The Devil of Kings㉒聖なる戦い㉓瞳の中の風ーEyes of Sekitoba㉔天帝降臨㉕天地晦冥㉖The Card of Thirteen㉗嘆きの天使㉘天帝堕つ㉙Mah-Mah Jan㉚世界一周かけっこの旅㉛嘘がつけたなら㉜Final Ecstasy㉝Snuff Out〈VOICE&S.E.COLLECTION〉㉞ハンゾウVoice㉟フウマVoice㊱キム・ドラゴンVoice㊲J.カーンVoice㊳ジャンヌVoice㊴マッスルパワーVoice㊵ブロッケンVoice㊶ラスプーチンVoice㊷エリックVoice㊸リョウコVoice㊹シュラVoice㊺キャプテン・キッドVoice㊻マッドマンVoice㊼ジョニー・マキシマムVoice㊽ジャックVoice㊾リョフVoice㊿ゼウスVoice(51)ナレーションVoice(52)S.E.COLLECTION
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ライトブリンガー/ZUNTATA

5/20　■ポニーキャニオン　■2,000円（税込）
■CD　PCCB-00154



アクションRPG『ライトブリンガー』の楽曲を，オール「ZUNTATA MIX」で収録。このCDでしか聴くことのできないオリジナル・テーマや未使用曲も収録されている。キャラクター・デザインの出渕　裕による描き下ろしイラストを満載した32ページのブックレットつき。

〈サイトロン2000シリーズ〉
ゲーム発売元：タイトー
収録曲：〈CDオリジナル・ナレーション〉①おお，我が憎むべき記憶よ〈CDオリジナル・テーマ〉②Overture "Light Bringer" Allegro Maestoso in B-FLAT Minor〈オリジナル・バージョン〉③タイトル～Insert Coin④舞姫Ver.2⑤今再び，それは語られよう⑥聖剣，ライトブリンガーのもとに⑦悲しみは流れとなりて，虚しき時代を彷徨えん⑧瞬間ー。(未使用曲)⑨深淵より来る者(未使用曲)⑩呼び覚ませ，呼び覚ませ，主の望むがままに⑪この，静かなる恐れを⑫いざ，我が忌まわしき鎖を断ち斬らん⑬聖剣伝承⑭処女を捧げよ，大いなる意志のために⑮偉大なる王降り立ち，世を再び卑しめんとす⑯我等，来世に生まれ出し時に……⑰舞姫Ver.3
特典：キャラクター・カード（4枚）

※「GMヒットチャート情報」は来月まとめて掲載します。

ファミコン通信プレゼンツ・テラオサウルス

5/21 ■テイチク（ティー・グランドミュージック） ■2,000円（税込）
■CD TECD-20228



歌ありドラマありパロディありのスネークマンショーCD。渡辺浩弐書き下ろしの立体音響ドラマや，読者から募集したシナリオなど，遊び心いっぱいの内容。

収録曲：①注意事項②TERAOSAURS（インストゥルメンタル）③若妻と勇者④町内会のテーマ⑤ファミ通町内会私の報告書⑥ユミ・ゲラー⑦ファミ通町内会プリティお習字ショウ⑧もう一つの言葉が言えるまで⑨ストリートバンドファイト⑩ジャックソング（インストゥルメンタル）⑪ゴーグル・ライフ⑫俺だよフリオだよ⑬勇者だい⑭ラ・バシオン・デ・アモール⑮昼間の情事II⑯V-ZONE⑰最新冒険マシン⑱思い出なんて一人よがりのものだから⑲ストリート野球拳⑳Rap禁断の秘技㉑バーチャルプラント会議㉒ナイト・キッズ（インストゥルメンタル）㉓大ボスだ!!㉔勇者とスイミン㉕ウィッキー㉖好きていさせて㉗喋る死体㉘組曲アクロバット（インストゥルメンタル）㉙王子と戦士㉚あなたとのんびり歩きたい
声の出演：野沢雅子，高山みなみほか

OAVファイナルファンタジー「風の章」「炎の章」サウンドトラック

5/21 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-11741



アニメビデオ『ファイナルファンタジー』の1，2巻で流れるBGMを，1枚のCDに収録。東洋の民族楽器のソロ演奏などで，アニメの不思議なイメージを再現する。作曲はすべて，ジャズ・ピアニストの佐藤允彦が担当。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：〈「風の章」BGM〉①オープニング・テーマ②嵐の前触れ③旅立ち④チョコボのテーマ〜プリッツ見参！⑤飛空挺海賊ルージュ登場！⑥森の精霊⑦リナリーの飛翔⑧風の神殿⑨プリンプリン号の突撃⑩鉄の翼のテーマ⑪神殿の中へ！⑫クリスタルの危機〜デスギュノス内部⑬クリスタルの秘密⑭リナリー蛍！⑮主題歌「風水紀行」（一番）⑯プリッツのテーマ（ビデオ未収録）⑰リナリーのテーマ（ビデオ未収録）〈「炎の章」BGM〉⑱バルカス登場⑲プリッツ対バルカスの一騎打ち⑳ルージュ・アイランドへ〜バルカス愛のテーマ㉑クリスタル現出㉒幽霊少年ミド登場㉓囚われのプリッツとバルカス㉔プリッツ大活劇㉕脱出㉖デスギュノスの攻撃㉗主題歌「風水紀行」（二番）㉘ルージュのテーマ（ビデオ未収録）㉙バルカスのテーマ（ビデオ未収録）
作曲：佐藤允彦

ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.12「ギャラクシアン³・プロジェクトドラグーン・シアター6」

5/21 ■ビクターエンタテインメント ■1,500円（税込）
■CD VICL-15026



昨年登場した大型筐体ゲーム『ギャラクシアン³・シアター6』のBGM15曲を収録。迫力のスペース・バトルの臨場感が，壮大なサウンドと共によみがえる。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①A base of operations②Burn up the space③Fight back a chap④Destroy possessed enemy⑤Spend a restless fight⑥Return to base ⑦Reflect scene⑧Scenario GT-6 English Version⑨Before the gate⑩Prologue⑪Engage in single combat⑫The theme of Starblade⑬Blue fight⑭Epilogue⑮Scenario GT-6 Japanese Version

ドラゴンナイトIII/PCエンジンワールド

5/21 ■NECアベニュー ■2,500円（税込）
■CD NACL-1152



PCエンジン版『ドラゴンナイトIII』に使用されているサウンドの中から20曲を選んだベスト・アルバム。すべての楽曲が，パソコン版BGMのニュー・アレンジ・バージョン。

ゲーム発売元：NECアベニュー
収録曲：①オープニング②タイトル③ティーズの村④タイソンの村⑤ヌーディスト村⑥???シーン2⑦赤ずきんの家⑧カリストの城⑨イヌ族の洞窟⑩メシアの神殿⑪ストロベリー・フィールズ⑫猫族の村⑬最後の洞窟⑭妖精の村⑮???シーン1⑯ゲームオーバー⑰墓場⑱女神登場⑲リトムスの山⑳エンディング
封入特典：オリジナル・デザイン・ステッカー（4色）

ドラゴンナイト4/コンプリート・ミュージック・ファイル

5/21 ■NECアベニュー ■2,800円（税込）
■CD NACL-1149



パソコン・ゲームの新作『ドラゴンナイト4』のオリジナル・サウンド・トラック。オリジナル音源による31曲と，MIDIアレンジ4曲が楽しめる。特典として，エルフ・スタッフのメッセージ入りのインデックス・カードがついてくる。

ゲーム発売元：エルフ
収録曲：①Opening：Take the offensive②Medley：baloques③divine punishment④muddy⑤irresponsible⑥raid⑦arty operation⑧irruption⑨lead the van⑩selfishness⑪it's a monkey rhythm⑫last peace⑬presence of mind⑭pitiful⑮olgel⑯obvious⑰rational⑱fortune⑲inconstancy⑳comic market㉑the Festival of the Star Vega㉒strong pressure㉓time out㉔call to your heart㉕native motion㉖keep on running㉗close in upon the enemy㉘militant㉙a new phase㉚enduse㉛despair㉜prejudice㉝precious girl㉞indulge in idle reverie㉟Ending：grow light
MIDIアレンジ・バージョン：①②③㉟
封入特典：竹井正樹オリジナル・インデックス・カード

デイトナUSA

5/25 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5392



B-univが，早くも3枚目のアルバムをリリースする。今回の『デイトナUSA』ではアメリカン・ハード・ロックとフュージョンが中心。6曲のアレンジ・バージョン，40曲のオリジナル・バージョンは，聴きごたえ十分。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①Let's Go Away②Pounding Pavement③Daytona in the Night④Sky High⑤Tornado⑥The Queen of Speed〈オリジナル・バージョン〉⑦Let's Go Away（Advertisement）⑧Start Your Engines⑨The King of Speed⑩Let's Go Away⑪Sky High⑫Pounding Pavement⑬Breakdown⑭Bitchin'⑮Check It Out！⑯Sweat⑰Rolling Start⑱Dreaming of DAYTONA USA⑲Could You Fly？⑳Pounding Pavement（reprise）㉑G.A.M.E.O.V.E.R㉒David Goes to Victory Lane㉓A.B㉔EXN㉕G.F㉖GLC㉗GPR㉘H.O㉙ORS㉚O.R㉛P.D㉜R.M㉝S.C㉞S.F㉟S.H㊱SMG㊲TOR㊳V.F㊴V.R㊵SHO㊶VMO㊷E.R㊸T.B㊹QTT㊺SDI㊻Coming Soon㊼S.E. TRACK

ファイナルファンタジーVI・アレンジ・ヴァージョン〜グランドフィナーレ

5/25　■NTT出版　■3,000円（税込）
■CD　PSCN-5004



オペラの本場，ミラノでレコーディングを行なった，『FFVI』のフル・アレンジ・アルバム。スカラ座弦楽アンサンブルとミラノ交響楽団の演奏に，オペラ歌手による歌や民族楽器の素朴な音色がふんだんに盛り込まれている。ジャケット・イラストは，天野善孝の描き下ろし。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①Opening Theme〜Tina②Cefca③The Mystic Forest④Gau⑤Milan de Chocobo⑥Troops March On⑦Kids Run Through the City Corner⑧Blackjack⑨Relm⑩Mystery Train⑪Aria di Mezzo Carattere

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE Vol.5

5/25　■キングレコード　■2,800円（税込）
■CD　KICA-7637



好評のラジオドラマCDの第5弾。最終話に向けてますます盛り上がりを見せる，第17話から20話までを収録。今回はラストに，「熱唱ボーカルバトル編」からのカラオケ・バージョンが入っている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①Twin Memories−ノーマル・バージョン−<ステレオドラマ・ツインビーPARADISE>②第17話「永久の楽園ソルティアス」part1〜デザート中学に来た転校生〜③第18話「永久の楽園ソルティアス」part2〜黒い機体〜④第19話「永久の楽園ソルティアス」part3〜シーズとライト〜⑤第20話「永久の楽園ソルティアス」part4〜ブラックツインビー〜⑥ショートダイアリー・ツインビー編−私の名はツインビー−（語り：田中真弓）〈ドラマ・サントラ〉⑦Music File♯7−不二家バレンタインCM風BGM−⑧Music File♯8−新体操風BGM−⑨Sky Blue−カラオケ−⑩夢を追いかけて−カラオケ−
作・編曲：古川もとあき

ツインビーPARADISE−ミュージック・ボックス−/コナミ矩形波倶楽部

5/25　■キングレコード　■2,800円（税込）
■CD　KICA-7639



ステレオドラマ「ツインビーPARADISE」で流れる14曲のBGMを集めたアルバム。このアルバムでしか聴けないリミックス曲も加わった，ツインビーのベスト・アルバムとも言える1枚。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①風の贈り物②雲海を越えて③みんな！出動だ！④A Day in D.B.-island⑤おもちゃの行進⑥フェアウェル⑦Street collection⑧星を往く船−惑星メルに平和の戻る日−⑨夢のつづきは…ムニャムニャ⑩フラッシュバック⑪ぶっとび大砲野郎どもに捧ぐ⑫海底のお散歩⑬Eternal planets⑭風の贈り物

イース・ピアノ・コレクション2

5/25　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-1142



『イースIV』の楽曲を中心に，イース・シリーズの名曲12曲をピアノ・アレンジ。「プリプレマ」シリーズでおなじみの藤澤道雄による，ピアノならではの美しくさわやかな演奏が，心ゆくまで楽しめる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①Lilia〜夢色の瞳②レファンス③フィールド④セルセタの樹海⑤燃ゆる剣⑥予感〜スティクス⑦プロマロック⑧Tower of the Shadow of Death⑨A Still Time⑩紅の翼⑪Wanderers from Ys⑫新たなる始まり
作曲：Falcom Sound Team J.D.K.
編曲・演奏：藤澤道雄

風の伝説ザナドゥ・スーパー・アレンジ・バージョン

5/25 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1143

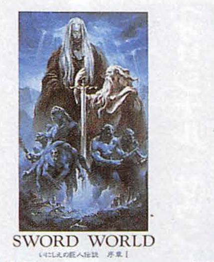


人気ソフト『風の伝説ザナドゥ』が，ついにスーパー・アレンジ・バージョンで登場。アレンジャーは，伝説のバンド「四人囃子」のギタリスト森園勝敏。クオリティの高いギター・アレンジが堪能できる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①風の伝説②Dawn of Makria③友情の力④黒い光⑤Sophia⑥Dakru⑦砂漠を渡る鳥⑧静寂の尖塔⑨自由の翼⑩Like a Wind⑪風の中で
作曲：Falcom Sound Team J.D.K.
アーティスト：森園勝敏，小滝みつる

ソード・ワールドSFC2～いにしえの巨人伝説・序章Ｉ

5/25 ■データム・ポリスター ■2,500円（税込）
■CD DPCX-5030



先月号で紹介したラジオドラマのアルバム化第1弾。トーク・コーナーとドラマはもちろん，番組では放送されない，CDだけの特別企画が収録されている。

ゲーム発売元：T&Eソフト
収録曲：①オープニングテーマ②第Ｉ章・忍びよる刃③第2章・2つの謎④第3章・現われた少女⑤第4章・盗賊からの情報⑥エンディングテーマ
声の出演：堀　秀行，塩沢兼人，戸田恵子ほか

アフターケア

CDドラマコレクションズ「三國志」七・呂布奉先之巻～狼将，暁に彷徨う～

3/25 ■光栄 ■3,300円（税込）
■CD KECH-1058



好評の『三國志』ドラマ・シリーズ第7巻。物語もいよいよクライマックスへと突入する。この巻では，裏切りの将と呼ばれる呂布が主人公。彼と美女貂蟬の間の愛憎劇を，飾らず人間的に描きだす。

ゲーム発売元：光栄
声の出演：橋本　晃，川村万梨阿，郷里大輔ほか
特典：シングルCD「三國志満漢全席」

アフターケア

CDドラマコレクションズ「三國志」八・劉備玄徳之巻～帝星，天漢に煌く～

3/25 ■光栄 ■3,300円（税込）
■CD KECH-1059



「CDドラマコレクションズ」第1部のラストを飾るのは，「赤壁の戦い」で曹操に打ち勝った名将劉備の物語。彼が蜀の国を得るまでの長い道のりを，ドラマチックに語る。

ゲーム発売元：光栄
声の出演：塩沢兼人，銀河万丈，草尾　毅ほか
特典：シングルCD「三國志満漢全席」

アフターケア

バトルスピリッツ龍虎の拳・サウンドアクション

4/21 ■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-191



アニメ版『龍虎の拳』で使用されたBGMと，J☆POPが歌うテーマ曲を収録したオリジナル・サントラ。ゲームのオリジナル・アルバムとはちがった，数々のアレンジが楽しめる。

ゲーム発売元：SNK
収録曲:①Southtown Blues Ver.1(♯2)②Southtown Blues Ver.2(♯1)③Step Out④Mr.BIG⑤Kill All⑥Step Up⑦子供の国には帰れない⑧Hello Hello⑨Straight Ahead⑩Chaos⑪軍神⑫Southtown Blues Ver.2(♯2)⑬野生の風⑭Southtown Blues Ver.1(♯1)⑮Step Out(tempo up)⑯野生の風(Off Vocal Version)
作曲：新世界楽曲雑技団
編曲：三宅一徳

アフターケア

フォーミュラ・ワン・ヘブンリー・シンフォニー1/VARIOUS

4/25 ■イーストウエストジャパン ■2,300円（税込）
■CD AMCM-4191



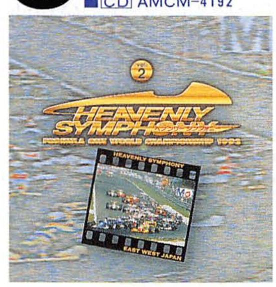
メガCDで発売された同名レーシング・ゲームのサウンドをCD化。海外の一流ミュージシャンたちの協力によって完成した，数々のサウンドを収録。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①Heavenly Symphony②You've Got the Power③Song of Pilots④You Can be a Star⑤Battle for Win⑥Triscope⑦Hot Groove⑧Time to Detonate⑨Exhaustless Beat⑩Winds of Victory⑪Only One Way to Go⑫Winning Beats⑬Mirage⑭Lucky Star⑮Joy⑯…And Close Your Eyes

アフターケア

フォーミュラ・ワン・ヘブンリー・シンフォニー2～THE REMIXES/VARIOUS

4/25 ■イーストウエストジャパン ■2,300円（税込）
■CD AMCM-4192



Vol.1とは趣向を異にしたこのアルバムは，ゲーム・サウンドやF1のさまざまなサウンド・エフェクトを使用して，一つのドラマを作り上げている。予選からエンディングまで，F1の流れを臨場感豊かに表現する。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①Heavenly Symphony②Winds of Victory③Triscope④Hot Groove⑤You Can be a Star⑥Exhaustless Beat⑦Only One Way to Go⑧The Day Before Battle⑨You've Got the Power⑩Lucky Star⑪Winning Beats⑫Time to Detonate⑬Battle for Win⑭Joy⑮…And Close to Your Eyes⑯Song of Pilots

アフターケア

イースⅣ VS 風伝ザナドゥ～J.D.K.BAND4

4/30 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1141



PCエンジン版『イースⅣ』と『風の伝説ザナドゥ』の人気曲を，J.D.K.BANDがアレンジ。「パーフェクト・コレクション」が原曲に忠実なアレンジが多いのに対して，バンド・アレンジ中心のバラエティに富んだ楽曲が特徴。

ゲーム発売元：ハドソン，NECホームエレクトロニクス
収録曲：①The Dawn of Ys(イースⅣ)②伝説の始まり(風の伝説ザナドゥ)③道化師の誘い(イースⅣ)④Parthia(風の伝説ザナドゥ)⑤勇者の条件(風の伝説ザナドゥ)⑥氷の塔(風の伝説ザナドゥ)⑦溶岩地帯～エルディールにくちづけを(イースⅣ)⑧偉大なる試練(イースⅣ)⑨孤高の翼(風の伝説ザナドゥ)⑩雪原の風(風の伝説ザナドゥ)⑪新たなる始まり(イースⅣ)⑫フィールド(イースⅣ)
作曲：Falcom Sound Team J.D.K.
編曲：岸本友彦
演奏：J.D.K.BAND

VIDEO

龍虎の拳2

5/20 ■ポニーキャニオン
■VHS PCVP-11437 4,800円（税込） LD PCLP-00512 4,800円（税込）



『龍虎の拳２』の対CPU戦攻略法を完全収録。さらに，スーパー連続技や普段は見ることができないシーン，ゲーム・キャラクター総出演のナレーションなど，ファンならぜひ見ておきたい１本。スタジオベントスタッフ監修。

（カラー60分）
ゲーム発売元：SNK
収録内容：①オープニング②リョウ・サカザキ（2P対戦～連続技～CPU戦～エンディング）③ロバート・ガルシア④ユリ・サカザキ⑤タクマ・サカザキ⑥如月影二⑦テムジン⑧ジャック・ターナー⑨リー・パイロン⑩キング⑪ミッキー・ロジャース⑫ジョン・クローリー⑬Mr.ビッグ⑭OMAKE⑮スタッフロール⑯龍虎の拳TV-CF
特典：8ページ攻略マニュアル（LDは4ページ）
映像特典：『龍虎の拳2』TV－CFロング・バージョン2タイプ収録

OAVファイナルファンタジーVol.2「炎の章」

5/21 ■NTT出版／日本コロムビア
■VHS COVC-4347（日本コロムビア） 5,400円（税込）
NPVC-9402（NTT出版） 5,400円（税込）
LD COLC-3102 5,400円（税込）



リナリーの体に潜り込んでしまったクリスタルを取りだすため，風の神殿をでた２人。しかし，タイクーン王国守備隊にクリスタルを盗んだと勘ちがいされ，囲まれてしまう。そのとき，クリスタルを狙う女海賊ルージュが彼らを襲撃，２人と守備隊長バルカスを捕らえてクリスタルのありかを問いつめるのだが……。

ゲーム発売元：スクウェア
（カラー30分）

アフターケア

バトルスピリッツ・龍虎の拳

4/21 ■キングレコード
■VHS KIVA-200 6,800円（税込） LD KILA-107 6,800円（税込）



昨年12月に放映されたアニメを特別編集して収録。ひょんなことからMr.BIGの組織に狙われることになってしまったリョウとロバート。“ハラキリ”警部，藤堂も加わって，組織の刺客たちとの大バトルがくり広げられる。

（カラー50分）
ゲーム発売元：SNK
声の出演：別所哲也，池田政典，浜崎　歩ほか

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン4月号

4/1 ■セガ ■非売品
■VHS



この春に発売された新作ゲーム情報を満載した，ビデオマガジン４月号。先月号からはじまったアーケード・コーナーでは，話題の『デイトナUSA』を大特集。GTVの渡辺浩弐と，セガのデザイン担当の名越稔洋の対談も収録されている。

収録内容：〈ニューゲームズ・ヘッドライン〉①F-1ワールドチャンピオンシップ1993・ヘブンリーシンフォニー②魔導物語II～アルル16歳③ソニック・ザ・ヘッジホッグ3〈ヒットゲームズ・リプレイ〉④V.R.（バーチャレーシング）⑤ベア・ナックルIII⑥ソニックドリフト〈メガドライブ・セレクション〉⑦モンスターワールドIV⑧キャプテンラング⑨アウトランナーズ～CM（バーチャレーシング）〈メガCDセレクション〉⑩ぽっぷるメイル⑪ドラゴンズ・レア⑫うる星やつら　ディア　マイ　フレンズ⑬仮面ライダーZO⑭爆伝～アンバランスゾーン～CM（ソニックドリフト）〈ゲームギア・セレクション＞⑮女神転生外伝・ラストバイブル⑯タントア～ル⑰ワールドダービー～CM（幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲）〈アーケード・コーナー〉デイトナUSA〈プレゼント・コーナー／今月の新作ソフト発売予定スケジュール〉

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	5月31日	CD文庫「餓狼伝説2～新たなる闘い」	メディアワークス	3,800円
	6月3日	ときめきメモリアル	キングレコード	2,800円
	6月17日	★餓狼伝説SPECIALイメージ・アルバム・パートII	ポニーキャニオン	2,500円
	6月21日	シュヴァルツシルト（仮）	NECアベニュー	2,800円
		プリンセスミネルバ・PCエンジンワールド	NECアベニュー	2,800円
	6月22日	パーフェクト・コレクション・イースIV VOL.3	キングレコード	3,000円
		ステレオドラマ・ツインビーパラダイスVOL.6	キングレコード	2,800円
		ルナ・エターナルブルー・プレリュード	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	6月25日	ファイナルファンタジーVI・ピアノコレクションズ	NTT出版	3,800円
		ソードワールドSFC2いにしえの巨人伝説・序章2	データム・ポリスター	2,500円
		★ファイナルファンタジー・ソングヴァージョン（仮）	NTT出版	3,000円（予）
		★CD文庫「サムライスピリッツ」2の巻（仮）	メディアワークス	3,800円
		★へべれけがいっぱい	データム・ポリスター	2,500円
	6月予定	ノーザン・ヴァース	光栄	2,900円
	7月21日	OAVファイナルファンタジー・サウンドトラック	日本コロムビア	2,800円
	7月25日	ソードワールドSFC2いにしえの巨人伝説・序章3	データム・ポリスター	2,500円
		★ぷよぷよ全曲集（仮）	データム・ポリスター	未定
		★CD文庫「龍虎の拳」	メディアワークス	3,800円
	8月25日	★CD文庫「餓狼伝説スペシャル」	メディアワークス	3,800円
	9月25日	★CD文庫「サムライスピリッツ」3の巻（仮）	メディアワークス	3,800円
ビデオ	4月28日	龍虎の拳２	新声社	6,800円
	6月17日	★ワールドヒーローズ2JET	ポニーキャニオン	4,800円
	6月21日	OAVファイナルファンタジーVOL.3「竜の章」	NTT出版	5,400円
	7月21日	OAVファイナルファンタジーVOL.4「星の章」	NTT出版	5,400円
	今秋予定	★誕生～デビューVOL.1	ソニーミュージックエンタテインメント	5,800円
		★誕生～デビューVOL.2	ソニーミュージックエンタテインメント	5,800円

★…今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPER SOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ(山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，稲垣宗彦)，猪野清秀，板場利光，煌竜，中村京子，西部雅子，小石朋仁，開田清隆，安部理一郎，綾野，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON SCITRON

SCITRON 2000 SERIES

LIGHT BRINGER

ライトブリンガー

TAITO / ZUNTATA V.C.O. #2



CD 5.20 ON SALE

サイトロン2000シリーズ第2弾は、タイトーのアクションRPG大作「ライトブリンガー」。
オールZUNTATA MIX(マルチトラック収録)はもちろん、作者自らの手による、プロローグ新曲も追加収録。さらに、出渕 裕による特別描下ろしイラストをジャケット&インナーに満載。32Pブックレット付。

特典 キャラクターカード(4枚入り)

〈収録曲〉
オリジナルテーマ
オリジナルバージョン
ストーリーナレーション

SCITRON SERIES for SCITRON 2000 SERIES

SCITRON 1500 SERIES(旧:G.S.M. 1500 SERIES)は、新作ゲームミュージックをいち早くCD化し、そして低価格で発売するシリーズです。
サイトロン2000シリーズは、アレンジの曲数や内容・オリジナルの収録法などサウンド面での充実、そしてビジュアル面では、より詳しい解説やオールカラーブックレットなど、1500シリーズでは出来なかった、よりマニアックでハイコストパフォーマンスな内容を追求するシリーズです。

ジャケットは、実際のパッケージと異なります。

CD PCCB-00154 ¥2,000(税込)

SCITRON 1500 SERIES

WORLD HEROES 2 JET

ワールドヒーローズ2ジェット

SNK / ADK ADK SOUND FACTORY



CD 5.20 ON SALE

新キャラクター2人を加え、16英雄+αが超過激なバトルワールドをくりひろげられる「ワールドヒーローズ2 JET」が遂に登場!
「ワールドヒーローズ1、2」からさらにパワーアップした オリジナルバージョン、そして、S.E.、VOICE COLLECTIONも 完全収録。NEO・GEOファン待望のCD。

特典 CDケースサイズ カラーステッカー

〈収録曲〉
オリジナルバージョン
S.E.
VOICE COLLECTION

CD PCCB-00148 ¥1,500(税込)

待望の初ライブ決定!!

ADK SOUND FACTORY DEBUT LIVE

ついに、ADKサウンドチーム「ADK SOUND FACTORY」のソロライブ開催!!

日程▶6/19(日) 場所▶東京・原宿ルイード

〈入場方法〉
サイトロン1500シリーズ「ワールドヒーローズ2ジェット」(5月20日発売)のCDに付いている応募券を送ってくれた方の中から抽選でご招待!!
詳しい応募方法はCD「ワールドヒーローズ2ジェット」をご覧下さい。(5月末日消印有効)

当選者は発送をもって発表にかえさせていただきます。なお、チケットの一般売り、当日券はございません。

ザ・100メガショックNEO・GEOシリーズ
「龍虎の拳2」ビデオが遂に登場!

龍虎の拳2

SNK



VIDEO&LD 5.20 ON SALE

次々にヒットゲームを世に送り出しているエス・エヌ・ケイNEO・GEOから「龍虎の拳2」を、山下 章氏ひきいるスタジオイベントスタッフ監修のもとに完全攻略。
各キャラクターごとのCPU攻略や、2P対戦、さらに普段ではみられないシーンや、ゲームオリジナルキャスト総出演のナレーション等、ファン必見の完全版。

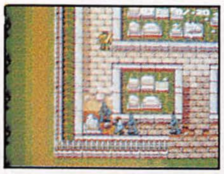
VIDEO カラーHiFi STEREO 60分 PCVP-11437 ¥4,800(税込)
LD カラーCX STEREO CLV 60分 PCLP-00512 ¥4,800(税込)

音楽▶新世界楽曲雑技団
特典▶8P攻略マニュアル(LD4P)
映像特典▶「龍虎の拳2」TV・CFロングバージョン2タイプ収録
ナレーション▶臼井雅基、稲毛一弘、津田英治、島よしのり、生駒治美、ほりえかおり

PONY CANYON INC.

サイトロンテレホンサービス東京03-3288-2552 ▶お求めはお近くのレコード店で
Tokyo FM 80.0MHz GM番組「電撃パラダイス」4/2深夜26:30～START!!










©グループSNE／角川書店／丸紅／東京放送／ハミングバードソフト ©SEGA 1994

個性的なキャラクターと壮大なストーリーで人気のロードス島戦記の集大成がメガ-CDで登場。全く新しいタクティカルアクションシステムや、プレイする度に新たな感動のマルチシナリオシステムなど、メガ-CDの性能をフルに活かして遂に完成!!

5月20日発売 7,800円（ロープレ）



コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2

好評発売中



メガドライブのニューハイパー
アタッチメント

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

MEGA-CD 2
メガ-CD2

好評発売中 29,800円



6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン

ビクター
WONDERMEGA
RG-M2

Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

好評発売中 59,800円

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

©SEGA

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時（祝祭日除く）

第十三巻第六号通巻一四四号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九四年五月二十五日印刷 一九九四年六月一日発行
電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

特別定価500円（本体485円）　雑誌18361-06　T1018361060501